デジタルで描く！
『刀剣ポーズ』イラスト真剣講座
【キャラクターに命を吹き込む、動き・表情・シーンの秘伝技】
著＝夏生
by Natsuo
Entertainment &IDEA
SB Creative

著＝夏生（なつお）

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては下記のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の前に

小社Webサイトで「正誤表」をご確認ください。最新の正誤情報を下記のWebページに掲載しております。

http://isbn.sbcr.jp/84413/

上記ページの「正誤情報」のリンクをクリックしてください。なお、正誤情報がない場合、リンクをクリックすることはできません。

ご質問の際の注意点

- ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

◆ **Webページより**

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従って質問内容を記入の上、送信ボタンを押してください。

◆ **郵送**

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート係

本書の内容について

本章では、イキイキとしたダイナミックな動きのあるポーズ・構図の描き方、様々な刀に関する知識や構えの例など、刀を持った魅力的なキャラクターを描く際に知っておきたい事柄を選りすぐって紹介しています。さらに、イラストの描き方に関する手法を紹介するなかで、CLIP STUDIO PAINT を用いた各種テクニックなども解説しています。筆者はCLIP STUDIO PAINT とComicStudioを組み合わせて作画していますが、本書中ではCLIP STUDIO PAINT についてのみ掲載しています。また、CLIP STUDIO PAINTのテクニックについては、他のデジタルイラストソフトでも代替可能な基本的な機能を中心に紹介しています。

はじめに

刀を持つキャラクターの佇まい、凛とした仕草、強い眼差し。それらの魅力のすべてを一枚の絵として描き出すためには、どんなポーズや構図があるのでしょうか。

この本では、筆者が経験から培ってきたキャラクターのポーズテクニックをご紹介します。基本の描き方から、簡単な立ち絵や半身絵でも使える動きの表現、オーバーパースを使ってダイナミックな構図を作る方法、ドラマチックなシーンに仕上げるデジタルのテクニックなどを、4つのPartに分けて構成し、ページをめくるごとにスキルが身についていくようなかたちに仕上げました。

Part 1 キホンの描き方：基本的なキャラクターの描き方
Part 2 ポーズの描き方：頭・腕・脚など、身体の部位に注目した構図や刀を主役にする構図などを使って、大胆かつ自然な画面を作る方法
Part 3 日本刀の描き方：様々な角度から見た刀とキャラクターの描き方
Part 4 シーンの描き方：描きたいシーンを厳選した一枚絵のメイキング

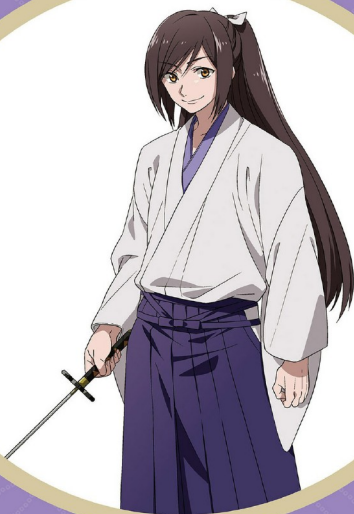
今は「これしか描けないから」「難しいから適当に……」と思っているけれど、いつかはオーバーパースや構図を駆使して、カッコよく魅せるイラストを描きたいとお考えの方に。描きたいポーズを描くため、魅力的なイラストを描くための手助けのひとつに、本書がなれたら幸いです。

夏生

CONTENTS

04 コントラポストと
ひねりで
魅せるポーズ
→p.66
05 服や装飾品で
動きを魅せる
→p.72
06 刀の持ち方と
構え
→p.74
07 「刀」を主体に
魅せる
→p.84
08 「キャラクター」を
主体に魅せる
→p.87
09 子供のポーズ
→p.90
10 若者のポーズ
→p.94
11 大人のポーズ
→p.98
12 老人のポーズ
→p.102

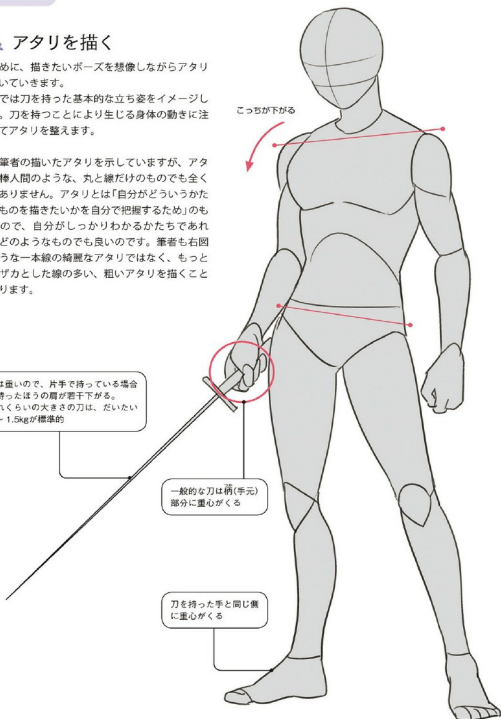
Part 3 日本刀の描き方 p.107

Part 4 シーンの描き方 p.139

Part 1
キホンの描き方

01 ラフ

アタリを描く

はじめに、描きたいポーズを想像しながらアタリを描いていきます。
ここでは刀を持った基本的な立ち姿をイメージします。刀を持つことにより生じる身体の動きに注目してアタリを整えます。

右に筆者の描いたアタリを示していますが、アタリは棒人間のような、丸と線だけのものでも全く問題ありません。アタリとは「自分がどういうかたちのものを描きたいかを自分で把握するため」のものなので、自分がしっかりわかるかたちであれば、どのようなものでも良いのです。筆者も右図のような一本線の綺麗なアタリではなく、もっとザカザカとした線の多い、粗いアタリを描くこともあります。

アタリにイメージをのせる

アタリができたら、その上に描きたいキャラクターのイメージをのせます。「どんなキャラクターを描きたいか」を脳内でまとめ、髪型や服装、顔立ちなど外見に関する情報の他、キャラクターの性格や喋り方といった内面に関する情報も、表情などでラフ上に取り入れていきます。

◆脳内イメージの作り方

脳内の完成イメージを常に頭の片隅に置き、意識して描き進めていければベストです。しかし、イメージがまとまらないときや、はっきりしたイメージが頭に浮かばないときもありますよね。そんなときは、「描きたいな」と思うものを要素ごとにピックアップして、ひとつひとつを想像していくことで脳内イメージを膨らませていく方法をおすすめします。

髪型は？

結び髪　ぱっつんロングで結ばない　くせっ毛のショートカット

服装は？

和服・袴　スーツや学生服　ファンタジー衣装

顔立ちは？

愛嬌・優しげ　三白眼・強面　ぼんやり・のんびり

表情は？

笑顔・嬉しさ　怒った顔　泣き顔・悲しみ

性格は？

明るい・元気・ほがらか　シャイ・気弱・落ち着きがない　クール・冷たい・一匹狼

ただし、この時点であまりに設定を固めすぎてしまうと、逆にイメージがこんがらがってしまう場合もあるため、考え過ぎには注意しましょう。

02 下書き

ラフに情報を追加していく

ラフができたら、下書きの工程に入ります。顔のパーツ、服のシワ、髪の流れなど、ざっくりとしたラフの上から情報を加えていきます。

ラフではありますが、瞳やハイライトの大まかな位置も入れます。この時点で顔の細かな部分や指一本一本の動きなど、ざっくりでもパーツの位置を決めておくと、完成イメージがより想像しやすくなります。

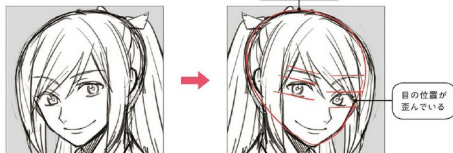
描き手によって認識に微妙な差異はあると思いますが、筆者的にラフとは、いわば「肉がつく前の骨組みの状態」です。バラバラに散らばった積み木を組み立てるように、どこに何があるのか、という至極単純なかたちを作ることだと筆者は考えます。対して、下書きとはその骨組みの上にのせる肉付け工程。組み立てられたまっさらな積み木に、模様を入れたり、逆に余計なものを削ったりと、視覚で理解できる範囲の、より詳しい情報を加えていくことだと考えます。

反転チェック

ある程度、整えたら「反転」させ、歪(ゆが)みやパースの狂いなどがないか、チェックしていきましょう。

◆ 反転した下書き

歪みやすい顔のパーツや輪郭など、反転後パッと見たときに違和感がなければ大丈夫

◆ 反転後の歪みの例

反転前は、さほど違和感はないが……

反転させると見えてくる歪みもある

03 線画

下書きから線画へ

反転チェックも終わり、下書きが完成したら、線画の工程に入ります。ラフよりもしっかり描いているとはいえ、まだバラつきが残っている下書きの線の中から、「これ！」と感じる一本の線を見つけるのはたいへん難しい作業ですが、根気強く探していきましょう。「もうこれでいいや」と諦めてしまうと、たった一本の線であっても、イラストが完成した際に「妥協の跡」として残ってしまいます。
よく「線画にした後よりも下書きのほうが上手く描けていた……」という意見を耳にしますが、それは下書き段階のバラけた線の中で、脳が一番「自然」だと感じる一本の線を無意識に見つけているからだそうです。なので、実際に線画にしたとき、脳が認識した「一番自然な線」ではない線を引いてしまっていると「あれ？　こんなはずじゃ……」と違和感を覚えるのだとか。
納得のいく線を見つけるには、気に入らない箇所があれば何度だって消して引いて……を繰り返すことが大切です。

✦カッコよく決める！POINT

納得がいくまで根気強く「一番自然な線」を探すことが、綺麗な線画を描くコツ。

ただ、「絶対に下書き通りに……」なんて固くなるくらいなら、いっそ勢いで線を引いていくのもひとつの手です。下書きはあくまで下書き。

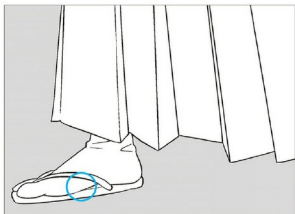
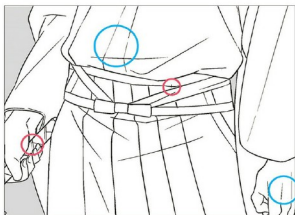
線を整える

一本線を意識し、はみ出しや隙間がないように、丁寧に線を引いていきましょう。
下図は線画を拡大したところです。

拡大したことで、赤丸で囲んだ箇所のように、線がはみ出して、別の線と交差してしまっている箇所がわかります。このような「はみ出し線」が多いと、全体で見たときに線画が雑に見えてしまうので、修正しましょう。

次の2つの図の水色の丸で囲んでいる箇所のような細い線を描くときは**筆圧**を駆使します。

「まっすぐな線」「太い線」「細い線」「引っかいたような線」「強い線」……などなど、一言で線といっても、線には無限といっていいほど色々な種類があります。シーンやキャラクターの心情にあわせて、どのような線にするかを考えるのも、絵を魅力的にするポイントのひとつです。

黒々として太くしっかりした線は「力強さ、情熱、勢い」などのイメージを表現できます。そのため、主役としてメインに置きたいキャラクターを描く場合など、周りとの線の太さを比較させて目立たせたいときに使います。逆に、か細く薄く引っかくような線は「繊細、か弱い」または「綺麗、美しい」「どこか物憂げなイメージ」などを表現するのに使います。他にも、勢いを表現するときには筆で描いたような力強いかすれた線を使ったり、色気を感じさせたいときには滑らかな曲線を使ったりもします。

04 下塗り

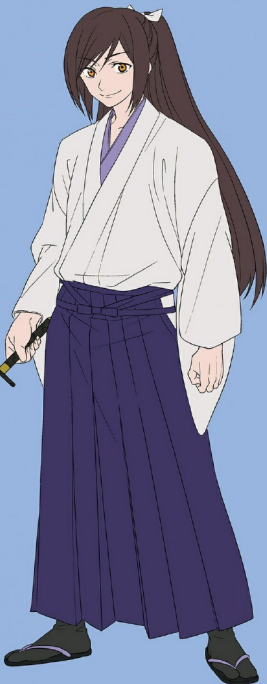
線画ができあがったら、いよいよ塗りに入っていきます。
最初から配色が決まっているパターンと、なんとなく色を置いてみて、どの色がいいかな……と試してみるパターンがありますが、今回はラフの段階で完成イメージがはっきりできていると仮定して、前者で進めていきます。

塗りのための下準備

まず、キャラクターを塗っていく前に、背景レイヤーに色を置いて塗りつぶします。
これは、キャラクターと背景の境目をわかりやすくするための下準備です。特別な設定をしていない限り、新規作成の背景レイヤーは真っ白に設定されているため、薄い色や白に近い色を塗る際、色をつけておいたほうがわかりやすいのです。後で何かに使うというわけではないため、何色でも大丈夫です。
筆者は、このページのような浅葱色(あさぎいろ)をよく使います。目にも優しい色です。

レイヤー分け

準備が整ったら実際に塗りの工程に入ります。「肌」「髪」「上服」「下服」「顔」など、ひとつずつレイヤー分けをしておくと、その部分だけ色味を変えたいときや細部を塗り込むときに便利です。もちろん管理もしやすくなります。

これまでの段階で、しっかり線画を作れていれば、[塗りつぶし]ツールでベタ塗りしても、はみ出すことはありません。そのため、ベースの塗り作業はかなり楽になります。

※次ページからは背景の色を省略しています。

はみ出しなく塗るための設定

ベースカラーを塗る前に、❶隙間閉じ ❷領域の拡縮の2つにチェックが入っているかどうかを確認します。

❶隙間閉じ

[隙間閉じ] 機能を使うと、少し線画に隙間が空いていても、指定したピクセル分は隙間が空いていないものとして色を塗ってくれます。
線画の段階で線を隙間なくしっかり整えられていれば必要がないことも多いのですが、念のためチェックしておきましょう。

❷領域を拡縮

[領域を拡縮] 機能を使うと、指定したピクセル分、本来塗れる範囲よりも外側に拡張、あるいは内側に縮小して色を塗れるようになります。拡張した場合は細かいところまで自分で塗らなくて済むようになり、縮小した場合は塗りではみ出すのを防ぐことができます。

チェックなしで塗った場合

チェックして塗った場合
※解りやすいように線画を少々薄くして表示しています。

上の2つの図は、どちらも[塗りつぶし] ツールでの一発塗りで、他に手を加えていない状態です。2つの機能のチェックの有無で、ここまで違ってきます。

細かい箇所の塗り方

上記の機能を使っても、髪の束や刀の先など、細かい部分を塗り残すことも……

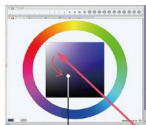
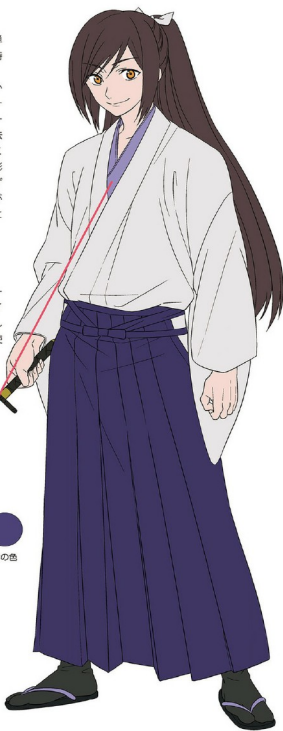
このような部分は、一度はみ出すくらいに大きく塗りつぶす

その後、はみ出した部分を背景色で塗りつぶせば、細かい部分まで綺麗に塗れる

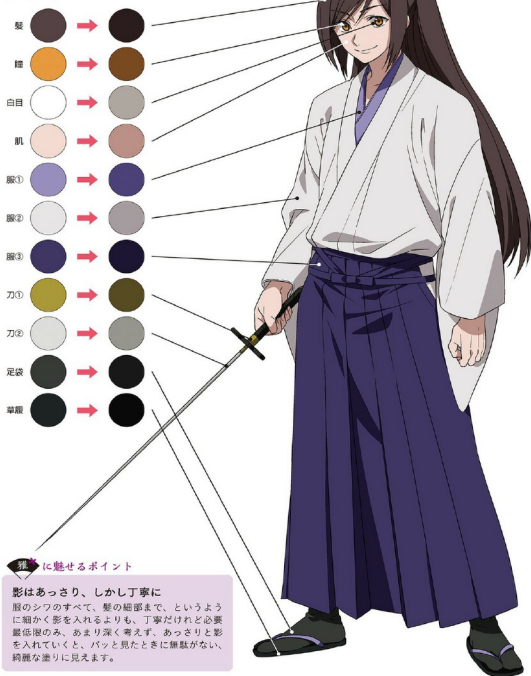
05 影の塗り

脳内イメージに近い配色でベースカラーを選んで、単色でベタ塗りしたところです。下塗りなので、この時点で特に色々と塗り込む必要はありません。
ベースカラーの塗りが終わったら、次に影を入れていきます。影を塗るときは、[乗算] レイヤー(合成モードを [乗算] にしたレイヤー。下レイヤーと上レイヤーを掛けあわせた結果で色を作ってくれる) を使う方法が一般的だと思いますが、その方法は使わずに、ここでは、ベースカラーを参考に「肌色の影色」「髪色の影色」「服(白部分) の影色」……といった風に、ひとつずつ影色を自分で決めて塗ります。パーツごとに自分が出したい色を使ったほうが、よりイメージに近い影にできるためです。

影色の決め方

半衿の影色を例に見ていきます。筆者の場合、カラーピッカーで見て、対象の色の右斜め下あたりの色がイメージに近い影色となります。今回のような背景なしのキャラクター立ち絵の場合、基本的な影色として使うのは、だいたいこの辺りの色です。

影色の例

先ほどの方法で、ベースカラーから影をひとつずつ作って塗ってみたところです。このように影を入れると、完成にかなり近い状態になりました。

髪
瞳
白目
肌
服①
服②
服③
刀①
刀②
足袋
草履

雅に魅せるポイント

影はあっさり、しかし丁寧に

服のシワのすべて、髪の細部まで、というように細かく影を入れるよりも、丁寧だけれど必要最低限のみ、あまり深く考えず、あっさりと影を入れていくと、パッと見たときに無駄がない、綺麗な塗りに見えます。

影の描き方

影を入れた場所がわかりやすいように、影だけを表示しています。
ここでは光源（太陽など、光のもととなるもの）をキャラクターから見て右上に持ってきているので、影は自然と下に落ちます。

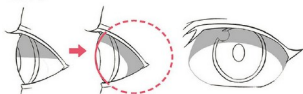
光源

光がよく当たる部分

頭・背中・服のたるみなどからできる影が下に落ちる

影を入れる場所がわからないときは、とにかく実物を観察してみましょう。実物が手元になければ、似ているものや、写真や映像などでも大丈夫ですので、「どのようなかたちのものが、どのような光の位置によって、どのような影を成すのか」という視点で観察します。例えば、シワで影ができやすい服に関しては、着物でなくても、シャツでもズボンでも構いません。部屋の照明を使って、鏡の前で実際にキャラクターと同じポーズをとってみるのも良いでしょう。「光と影の関係」を理解する最短かつ最適なルートは、何をおいても、まずは実際に自分の目で見て確かめることです。

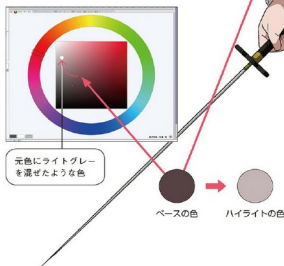
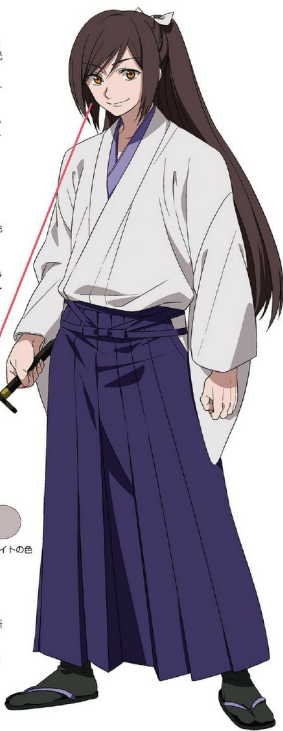
◆ 目の影の描き方

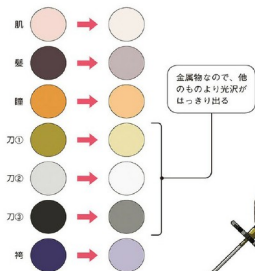
目には、まぶたの厚みを考えて影を入れます。
眼球は球体なので、まっすぐの影では不自然です。球体を意識しながら、丸みを帯びた影を入れると、左図のように自然に見えます。

まっすぐの影は不自然　球体を意識して自然な影を入れる　前から見たところ

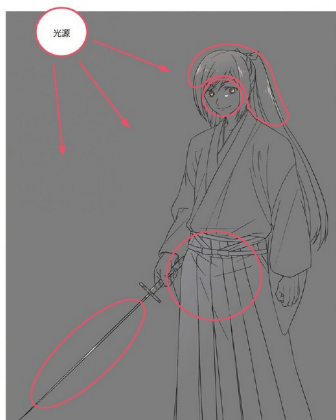
06 ハイライトの塗り

影を塗り終わったら、次にハイライトの工程に入ります。前ページでの影と同様に「光源」の位置を意識して、光の影響で一番明るく見える部分を探します。通常は、[スクリーン] レイヤーや [覆い焼き (発光)] レイヤーなどを使ってハイライトを入れるのが一般的ですが、ここでは影と同様にひとつずつ色を選んで塗ります。これも、パーツごとに自分のイメージするハイライトの色を使うためです。

ハイライトの色の決め方

髪色のハイライトを例に見ていきます。
下図のように、元色にライトグレーを混ぜたような色を選びます。
ハイライトでも色を抑え気味にするのは、全体的に、彩度が低めの色を使って塗っているためです。ハイライトがあまりに明るいと、そこだけ余計に色が浮いて見えてしまいます。

光源の強さ、光源との距離、キャラクターのいる場所などによって、明るさは変わります。
これを考慮して、ハイライトの色を調整していきます。

ハイライトの色の例

ここで気をつけたいのは、影を入れた全部の箇所にハイライトも入れる必要があるわけではないということです。例えば、このイラストのような一般的な着物など、布素材にハイライトをしっかり入れ過ぎてしまうと、ビニールのようにテカテカした素材に見えてしまいます。光を反射する体の部位や素材など、光の影響を受けやすい部分のみを選び、ハイライトを塗っていきます。

ハイライトの入れ方

ハイライトを入れた場所がわかりやすいように、ハイライトのレイヤーだけを表示しています。
大きく分けて「髪」「顔」「服（袴部分）」「刀」の4つの部分に注目して光を入れています。
刀の刃部分はペンではなく柔らかいぼかし系の［エアブラシ］ツールを使ってハイライトを入れます。はっきりとした鋭い光を入れたいなら線のくっきりしたペン、柔らかい光を入れたいならぼかしの効いたブラシというように、表現したい光の印象によって、ペンやブラシを使い分けていきます。

◆色味の調整

前述の通り、着物などの布素材には、そこまでしっかりハイライトを入れません。ただ、今回は袴の色が少々暗めなので、全体の色みを調整するために、袴の上部分にだけ、うっすらとライトを当て、全体と色味を馴染ませます。
この「ライト」とは、特別に光源とは別の光を当てるというわけではなく、光源をもとに「ハイライトよりは明るくないが、何も光が当たっていない状態と比べるとわずかに明るく見えるような状態」を表現しています。そのため、光が当たっていない部分と比べるとぼんやり明るく見えるくらいの入れ方です。

リアルに近いかたちで影やハイライトを入れるのは難しいのですが、かといって「なんとなく」で入れてしまうと、イラストが不安定に見えてしまいます。光源の位置・キャラクターの凹凸をしっかり意識して影・ハイライトを入れることが大切です。

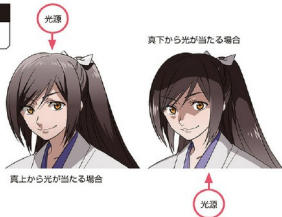
✦カッコよく決める！ POINT

影とハイライトは光源を意識してキチンと入れよう！

◆光源が下にある場合

光源が下にある場合、基本的には光源が上のときのハイライト部分に影を、影部分にハイライトを、というように反対に入れます。顔には、突起した鼻の頂点から上部分、頬骨の出っ張りに沿うようなかたちで影ができます。全体的に上のほうへと影が集まり、光源に近い下のほうにハイライトが入ると考えるとよいでしょう。

真上から光が当たる場合

真下から光が当たる場合

髪のハイライト

髪のハイライトも、光源をもとに、光の当たり具合を意識して入れます。髪を「束」として意識すれば、ハイライトの位置がバラバラと分散してしまうようなこともありません。

◆髪のハイライトのバリエーション

髪のハイライトのバリエーションを次にまとめました。普段、筆者が使っているのは、「ギザギザ」と「線束」です。これは最近のアニメでよく使われている流行りのハイライトです。このように、筆者はそのときそのときの流行りによって、ハイライトを変えています。例えば、過去にはライン型を多用していた時期もあります。

ギザギザ
昔からあるアニメ風。明度の高い色で
太めに入れればギラギラとした印象に

ライン
一番簡単でスマート。余計な箇所に入れ
過ぎず、サッとシンプルに使うと効果的

線束
髪を束として意識しながら一本線で
入れていく。控えめで綺麗な印象

ぼかし
元の髪色と、明度に差をつけ過ぎない
ことで柔らかい雰囲気が表現できる

※名称は筆者によるものです。

上記の他にも様々なバリエーションがあります。複数の入れ方を使い分けたり、掛けあわせてみたり。光源を意識することを前提に、そこにプラスして描きたいイメージ（綺麗に、ポップに、繊細な……などなど）によってハイライトの入れ方を変えてみるのも楽しいです。

07 加工

塗り、影、ハイライトができたら、全体のバランスを見て色味を調整していきます。

[オーバーレイ]レイヤーで加工する

新規レイヤーを作成後、レイヤーの[合成モード]を[オーバーレイ]にします。
オーバーレイとは「覆う・重ねあわせる」という意味の言葉です。[合成モード]を[オーバーレイ]にしたレイヤーを使うことで、下色が暗いところは暗く、明るいところは明るく、というように[乗算]と[スクリーン]の機能を自動で使い分けるような描画ができます。
ここでは、頭のほうから足先に向かってオレンジ色から青色へのグラデーションを入れています。オレンジ色は明るい光の色であり、髪色と馴染みやすい色です。上からの光が当たって明るく見える「つむじ」部分を中心にオレンジ色を、下方向にいくにつれ、袴の元の色味を主張するために青色を置いた結果、図のように、元の色より鮮やかに仕上がります。

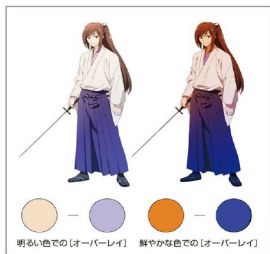
[オーバーレイ]使用後
オレンジ色をかぶせたことで、血色の良い、明るいイメージに。
単調だった長髪部分にも、色の変化(ニュアンス)が出せた

[オーバーレイ]使用前
グレートーンが強く少々白みがかっている肌色だったところ……

袴部分は、元の色より若干青みがかった色になり、鮮やかさがUP

[オーバーレイ]使用前

[オーバーレイ]レイヤーの色の選び方

[オーバーレイ]レイヤーの色だけを表示したところです。筆者は、少々暗めの、グレー寄りの色を選んでいます。前述したように、[オーバーレイ]とは[乗算]と[スクリーン]機能をあわせもつ合成モードであるため、明るい色を選択すると全体的に明るく(薄く)、鮮やかな色を選択すると、色の主張が強くなります。そのため、少々暗め、グレー寄りの色にすることで、彩度と色の主張を少し抑えています。

08 仕上げ

全体の色調補正

最後に、全体的な仕上がりを自然にするため、[色調補正レイヤー]の[色相・彩度・明度]機能を使って、彩度を「－5」として調整しました。全体の彩度を落としたので、すべての色が少しだけ沈みます。「-5」という微量な数値であるため、一見するとほとんど代わり映えしないように見えるかもしれませんが、それでも確実に色味は変化しています。
その他、明度・色相・トーンカーブなど調整できる項目はいくつもあります。線画の際と同じで、「これだ！」という色を出すためには根気が必要です。わずかな違いであっても、自分にとって一番の色を見つけるまで、自分が「よし！」と思えるまで、色々試して模索してみましょう。

これで、刀を持ったキャラクターの完成です。

色を変えてみる

完成直前になって「なんだか色があってない……」「あっちの色のほうが良い？」などと感じたら、思いきってカラーリングをガラリと変えてみても良いでしょう。案外、思っていたものより良い色が見つかったりします。

エフェクトを追加する

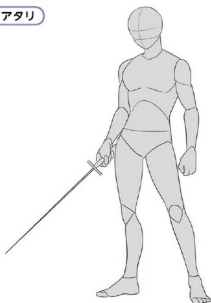
「立ち絵だけでは少し物足りない……」と思ったら、ちょっとしたエフェクトを追加してみましょう。
例えば、筆者がイラストでよく使う、ぼんやり発光しているような玉。筆者は発光玉と呼んでいるのですが、これは［発光］レイヤーや［スクリーン］レイヤーなどを使わなくても、通常レイヤーで充分なものが作れます。

①［円］ツールで○を描画

②レイヤーを複製して、下のレイヤーをぼかす

③上のレイヤーの明度をぐんと上げる

黒背景に置いてみたところ

09 まとめ（各工程の振り返り）

5 下塗り
6 影
7 ハイライト
8 加工・仕上げ

Part 2
ポーズの描き方

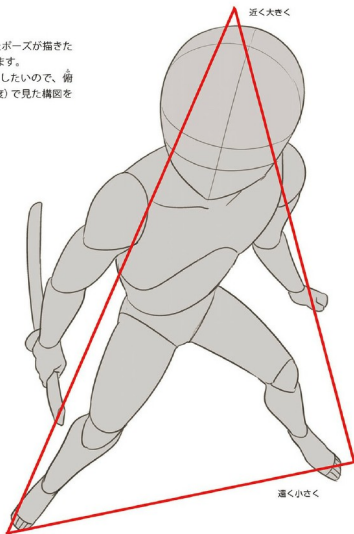
01

キャラクターの命は表情で宿る

顔・頭を魅せるポーズ

顔はキャラクターの命。魅力的なポーズを描くには、イキイキとした表情も重要になってきます。ともすると関係がないようにも思えますが、どんなにカッコよいポーズでも、表情が死んでしまうと途端に物足りない絵に見えてしまうものです。
まずは「顔」と「頭」についての基本的な解説から始めます。

構図を決める

Part 1と同様に、まずはどういったポーズが描きたいのかを、ざっとイメージしてみます。
今回は頭に重点を置いたポーズにしたいので、俯瞰（被写体を上から見下ろした角度）で見た構図を例にとって考えてみます。

足元が一番遠くなり、頭が一番近くなるように、**三角形の構図法**を使って構図を決めましょう。
「三角形の構図法」とは、二等辺三角形の中に主役となる人物などを配置することにより、安定感・まとまり感のある構図を作る方法です。構図をとる上で一番簡単で使いやすい方法で、キャラクターの配置や奥行きの表現などがバラけてしまいがちな構図にまとまりを持たせたいときに非常に効果的です。

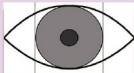
顔のパーツ

先ほど決めた構図は、特に顔パーツの位置と凹凸に注意をはらって描く必要があります。老若男女問わず人の顔にはそれぞれ個性というものがありますが、ここでは一般的に「端正な顔」といわれるような、顔パーツが均等に配置されている人の顔を例に見ていきましょう。

◆各パーツの位置と比率

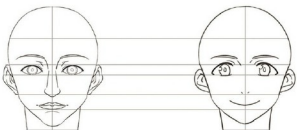
次の図は正面から見た各パーツの位置と比率を図解したものです。まずはできるだけ写実的な位置と比率を紹介します。

目と目の間に、もうひとつぶん目が入るようにスペースをとると、近過ぎず離れ過ぎず、違和感のない、美しい配置となる

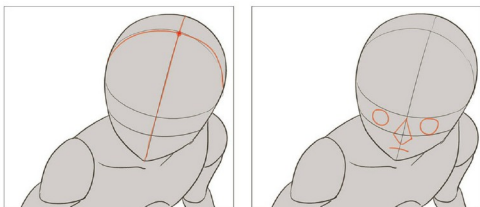
雅に魅せるポイント

瞳の黄金比率

愛らしく見える黒目と白目の黄金比率は1：2：1といわれています。

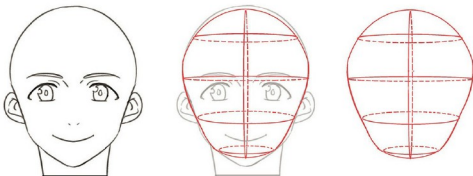
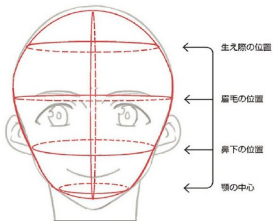
◆デフォルメ化する

先ほどの位置と比率を踏まえて、自分のタッチに合うように顔パーツをデフォルメ化します。デフォルメ化とは、自分が普段描いている絵柄を、上記の比率で決めた位置に当てはめていく作業です。

筆者は次のようにデフォルメ化しています。
真正面の顔を描く際は、鼻は穴部分だけを描き込み、残りは省略しています。鼻筋を綺麗に描き込んだり、小鼻のかたちまでくっきり描くと、大人っぽいイメージになっていきます。
口は、上下唇の厚み部分を省略して口のかたちだけを描き込みます。着色の際に下唇の影を入れたり、線画ではなく着色で、唇の厚み・凹凸感を表現していきます。

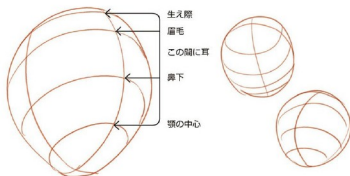
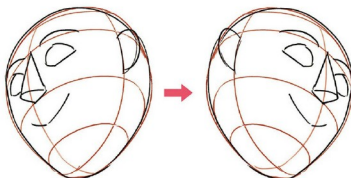
◆線ではなく「立体」として考える

顔パーツの位置が決まったら、次に意識するべきは、頭部を立体として捉えることです。

頭のてっぺんが見えるほどの俯瞰なので、顔のパーツ位置も自然と顔の下のほうに集まる

◆ガイド線を引く

まずは、頭のかたちを「立体」として考えるためのガイド線を引きます。
右図のようにそれぞれの顔パーツの位置にあわせて横線を引くことで、様々な角度から見たときの目印になります。
右図では生え際・眉毛・鼻下・顎と分けていますが、線を入れる箇所は自分がわかりやすいところで大丈夫です。

逆さの卵みたいなイメージ

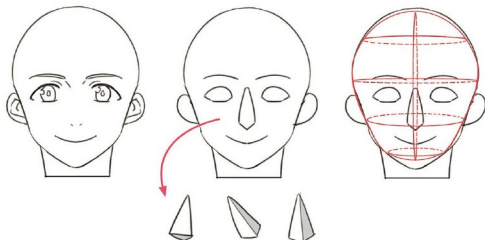
◆角度を変えてみたところ

立体を意識したガイド線によって、次のように正面以外の顔が描きやすくなります。パーツ位置のガイド線さえしっかりしていれば、どんな角度にしてもOKです。

この卵型のアタリを反転させれば、逆向きの顔もできあがりです。

※向きがわかりやすいように簡略化した顔パーツも描いています

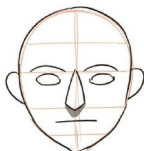
✦カッコよく決める！POINT

逆卵型の立体と顔パーツの位置を意識したアタリをとればあらゆる角度から見た顔が簡単に描ける！

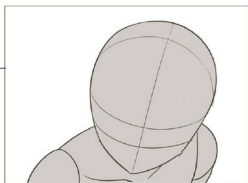
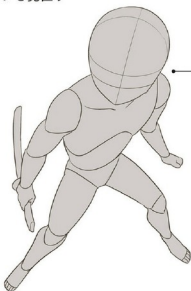
◆凹凸を考える

凹凸を考えやすくするために、顔パーツをさらに簡略化してアタリにします。特に鼻の形状がポイントです。

鼻はでっぱっているので、三角錐のような△形のイメージ

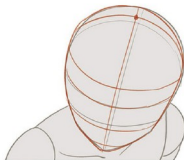
◆様々な角度を考える

様々な角度の顔を立体として捉えて、簡略化した顔パーツをのせてみました。球体を意識して「立体」として捉えることで、精度の高いアタリが描けるのです。

立体を意識した肉付け

「顔のパーツ位置を確認し、立体として考える」ことを意識しながら、p.30のラフを振り返ってみましょう。

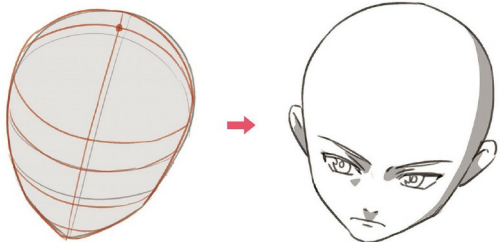
◆ラフを見直す

このポーズで注目させたいのは頭部分。立体と顔パーツを考えながら丁寧に描き込んでいきます。
俯瞰で見ているので、少し下を向いた、俯(うつむ)いているような角度になりますね。

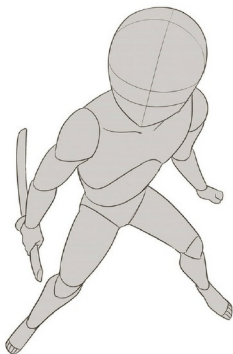
◆顔を描き込む

①ラフにそって逆卵型を描く

②立体を意識して顔パーツ位置を分けるガイド線を描く

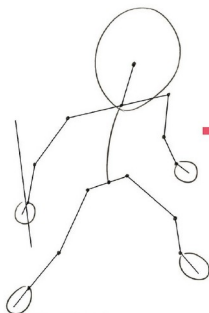
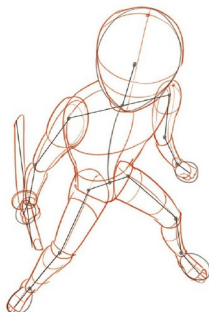
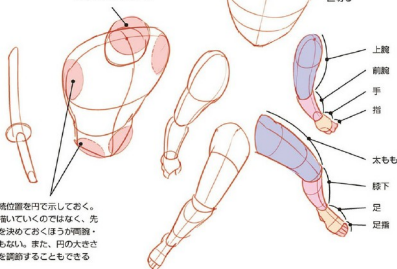
③簡略化したパーツ位置を描き込む

④アタリを元に、各パーツをキャラクターらしくデフォルメ化しながら描き込んでいく

すると、まだ下書き段階ではありますが、俯瞰での頭のかたち・顔のパーツが綺麗にとれました。

◆ 顔以外の部位も「立体」で考える

この「立体を意識する」描き方は、もちろん頭だけではなく腕や脚、胴体など、他の部位を描く際にも使っていきます。身体を描き始める際、いきなり「骨の仕組みや筋肉の動きが……」といわれてもいまいちピンとこないという方は、とにかく「立体を意識する」というところから始めると良いでしょう。

頭と同様、腕・胴体・腰・脚も、それぞれ立体として考えていく

それぞれのパーツをわかりやすく示したところ

他の部位も、となると難しい……と感じるのであれば、次のように線だけでかたちをとると立体にしやすくなります。

肉付けした図を部位ごとにバラしてみたところ

下書き

◆下書きを起こす

先ほどのラフを元に、下書きを起こしました。ここまでくるとだいぶイメージもはっきりしてきましたね。
「こんなポーズが描きたいな」という脳内イメージから、よりしっかりしたかたちがとれました。
写実的に妥当な腕の長さや脚の動き、首の動きなども考えつつ、その中での少々のズレや現実的ではないオーバーなポーズであっても、カッコよく魅せるかたちを目指します。

◆服を描く

服を着せたり、頭髪を追加したり、描きたいキャラクターをイメージしながら、線画を仕上げていきます。

塗り

完成した線画に色を塗れば、キャラクターの作画は完成です。

今回はキャラクターが外にいる設定なので、光源は昼の太陽や月などの自然の光と考える。
よって、キャラクターの上から光が当たる位置に光源を設定

光源

ハイライト
つむじが見えるほどの俯瞰なので、つむじを中心として構成される髪のハイライト（天使の輪ゾーン）が、ほぼ正円に近い状態となる

脚のうち、一番光が当たる太ももには、影はほとんど入れない

逆に膝下はガッツリと影を落とす

脚部分
脚は、太もも・膝下・足と部位ごとに分けて影を落とすと関節がわかりやすくなる。線画ではほぼ平行線上でも、影の落とし方によって、ちゃんと関節で折り曲げているように見える

靴は全体を影で埋めてしまうのではなく、靴のシワ部分を意識して影を入れることにより「靴の中にちゃんと空間と中身がある」という立体感を出す

影
斜め上あたりから光が当たり、なおかつ身体を少し傾けている状態なので、頭部・上半身の影がしっかり下のほうに落ちる。頭部の明るさとの差をつけるために、影はガッツリ暗めに入れると全体のバランスが良くなる。影を入れることで、頭部も目立つようになる

◆ 影の入り方

光源

上からの光の影響で影ができない部分

今回、光源はキャラの右側。とはいっても月や太陽という上からの光なので、影は物体の下に落ちる

光源

上からの光の影響で影ができない部分

右側からの光なので、上半身の影などは自然とキャラの左側に寄る

表情を工夫する

ここからは表情の作り方について解説していきます。「もうすでに顔を描いているので終わりではないのか？」と思われるかもしれませんが、ここでは同じポーズでも表情の違いでその場の空気感や雰囲気がガラリと変わる例を見ていきましょう。表情ひとつでも、キャラクターの個性を引き出し、より魅力的にすることが可能、ということがわかるはずです。

場面がわかりやすいように、先ほどのポーズに簡単な背景を付け足してみました。
場面は、薄暗い夜の森です。少年はキリっとしつつもどこか緊張感のある面持ち。そして脚を大きく開きこの場からすぐに動けるようなポーズです。そして手にはすでに武器が握られています。ここから、「敵軍を偵察しに来た様子」などが思い浮かべられるのではないでしょうか。そんな緊迫したシーン。敵に見つからないようにひっそりと、音を殺しながら敵情視察……というイメージです。万が一見つかってもすぐに逃げられるように、襲いかかられたらすぐに応戦できるように。周りに充分注意をはらいながら森の中を進んでいきます。
しかしながら、そんな緊迫した状況の中で汗ひとつかいていない様子からして、彼はこういった場面には慣れているのでしょう。脇差一振りだけで乗り込んでいるあたり、年若い割には案外腕の立つ人物なのかもしれません。……というように、この1枚の絵だけでも、それなりにキャラクターの置かれている状況・キャラクターの性格などを感じとることができます。
そんな状況やポーズはそのままに、表情だけを少し変えてみます。

キリっとした余裕のある表情から一変……

眼力を強めに。これから始まる戦闘を楽しみにしているような、少し怖い表情に

◆表情を変化させて比較

表情だけを変えてみました。
冷静沈着に、敵に見つからないようにひっそりと敵情視察……しているようには見えなくなりましたね。自分の腕に自信のある戦闘狂な少年が、敵陣地を見つけてたいそう喜んでいる……
「俺が一番に敵陣地に乗り込んで片付けてやる！　偵察？　そんなもの要らねぇよ！」
「さぁどこだ？　逃げたって無駄だぜ」
という台詞まで聞こえてきそうです。このように、同じ場面、同じポーズ、同じ容姿であっても、表情ひとつで全く別のシーンに見えたり、別のキャラクターのように見えたりします。
頭や顔を魅せるポーズでは、自然と「表情」がよく見えるようになってきます。ただパースをつけてカッコよいポーズをとらせるだけでなく、描きたいシーンに合わせて表情を上手く使えるようになると、そのポーズが活かせるようにもなります。
他にも、焦っている顔なら「キャラクター自身の焦燥感・小心者っぽさ・緊張した場面」であったり、涙を流した悲しい顔なら「平和を愛する心・仲間の死・別れの場面」などなど、それだけで色々と連想することができますね。

この「表情のバリエーション」は、何よりもキャラクターを立てる最大の道具となります。
様々な表情に挑戦しながら、同時に様々なポージングも身につけていければ、より魅力的なキャラクターが描けるようになってくると思います。

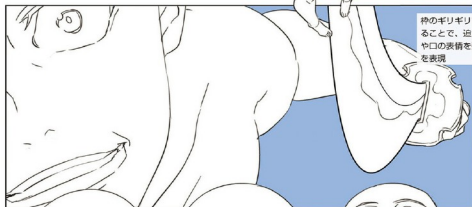
ビクビクとしているような表情
眉尻を下げ気後れ感や落胆・心配などの感情を表現。頬などに冷や汗を追加してあげると緊張で恐々としている様子がわかりやすくなる

余裕の表情
どんな場面であってもどこか楽しげな感じ。顔パーツそれぞれに苦味はなく、全体的にゆるりと脱力した柔らかい線を意識

悔しい、悲しい気持ちを表す表情
わかりやすく涙を流す他、「眉間にシワを寄せる」「目を細める」「口元を歪ませる」などが効果的

ポーズの作例

刀をまっすぐ持ったポーズを俯瞰で。上から見た鍔のかたちも見せることができる

見上げるポーズを、見上げた物の視点から俯瞰で。顔の近くに左手を、下のほうに右手を配置し、大きさに差をつけることで遠近法を意識

枠のギリギリで見きれさせることで、迫力や勢い、目や口の表情を強調して凄みを表現

色々な角度から見た頭と顔、表情のバリエーション

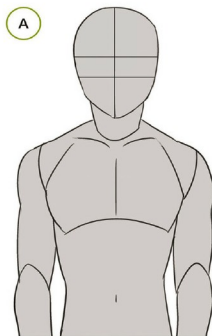
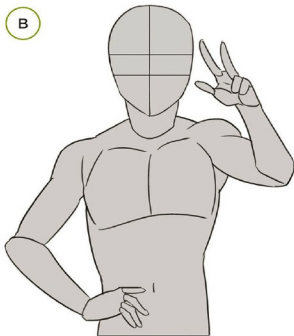
02

自然な手指の流れ

手・指の動きを魅せるポーズ

手の骨は、人体の中で最も多くの骨が密集する部位です。
5本の指を折り曲げたり反らしたり、揃えたりバラけさせたりと様々な動かし方ができ、それらを組み合わせることで、より魅力的なポージングが可能になっています。

半身構図で見る腕・手・指の表現力

直立不動の半身と、腕・手・指に少しずつ動きをつけた半身を並べてみました。
Ⓐのポーズと、Ⓑのポーズとでは、得られる印象が異なることがわかるでしょうか。

特に動きをつけていない半身構図

腕・手・指に動きをつけた半身構図

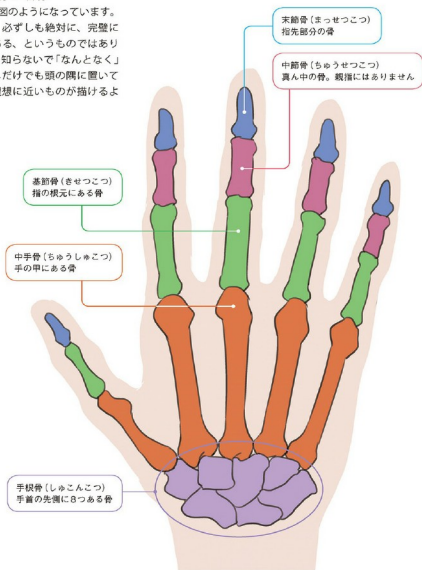
ラフの状態であり表情も見えないこの段階であっても、Ⓑは手の動きで「このキャラクターは元気で明るそうだな」というイメージが湧いてくるのではないでしょうか。一方、Ⓐからはそのようなイメージは感じられません。Ⓑとは逆に「大人しそう、真面目そう、寡黙そう、怖そう」などのイメージが湧いてくるかもしれませんね。
このように、手の動きひとつで、ややもすると味気なくなりがちな普通の立ち絵であっても、与える魅力は変わってくるのです。
腕・手・指の動きは、キャラクターの描き分けにも役立ちます。例えば、大勢のキャラクターを半身で描きたい場合で考えてみましょう。大勢のキャラクターの一人ひとりに、キャラクターの性格や気分などの情報を取り入れたいときは、「表情」とともに「腕・手・指の動き」を使うのが一番簡単な方法です。ポーズの違いによって一人ひとりの個性を描くのです。

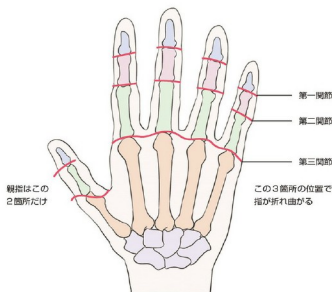
手や腕の骨と関節を知る

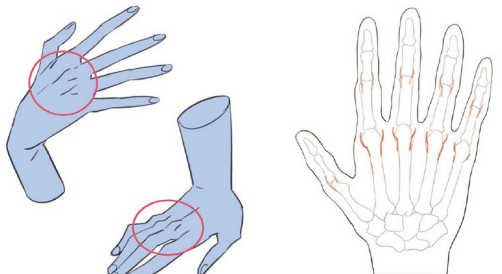
手を動かすだけで魅力が……とはいうものの、「何かを握る仕草」や「ピースサインのように指を曲げたり伸ばしたりする動き」のような日常の中でのちょっとした仕草でも、実際には案外難しくて上手く描けなかったりしますよね。

ところで、よく「キャラクターの手は描いた人の手に似ている」などといわれていますが、その通りかもしれないなと筆者も思います。普段は意識していないだけで、自分の手は誰よりも自分がよく見ているので、よく知っているものです。一番身近な資料は自分自身だということを頭に置いておきながら、まずは、簡単に手や腕の骨の構造について見ていきましょう。

◆代表的な手の骨の名称

手の骨の位置関係は図のようになっています。このような知識は、必ずしも絶対に、完璧に頭に入れる必要がある、というものではありません。ただ、何も知らないで「なんとなく」で描くよりも、少しだけでも頭の隅に置いておくことで、より理想に近いものが描けるようになってきます。

◆ 手の関節の位置

手の骨は左ページの図のような構造になっているので、関節の位置は次の図のようになります。
一般的に第一関節、第二関節などと呼ばれる位置です。

◆ 手の描き分け

漫画やアニメなどで手を見る際に、手の甲に線（下図の赤い丸の部分）が入っていることに気づいている方も多いかと思います。手の骨と関節の位置を理解していると、この線も決してなんとなくで入っているわけではなく、ちゃんと骨のでっぱりを意識して入れてある線だということがわかります。
ふくよかな人や赤ちゃんのように、全体的にぷにぷにとしている人は手の甲にも肉がつくので、こういった骨のでっぱりは見えなくなります。逆に、やせている人や老人は、こういった骨の線がより出やすくなります。

中手骨の関節部分がでっぱっているので、皮膚が引っ張られて、左の図のような線が入る

◆代表的な腕の骨の名称

次に、上腕（二の腕）から手首にかけての腕の骨と関節のうち重要な部分を紹介します。

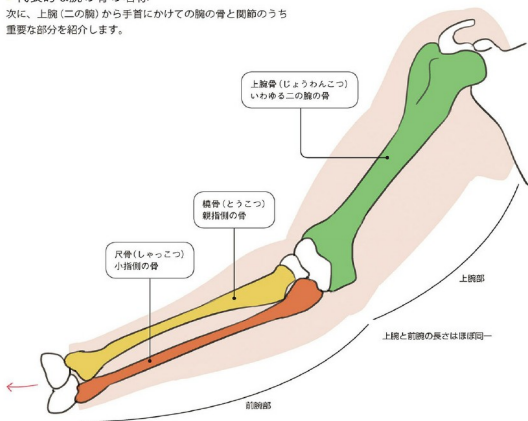
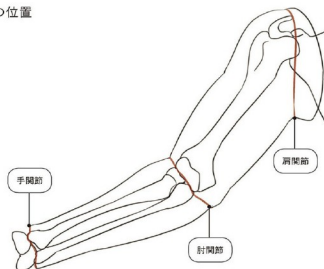
上腕骨（じょうわんこつ）
いわゆる二の腕の骨

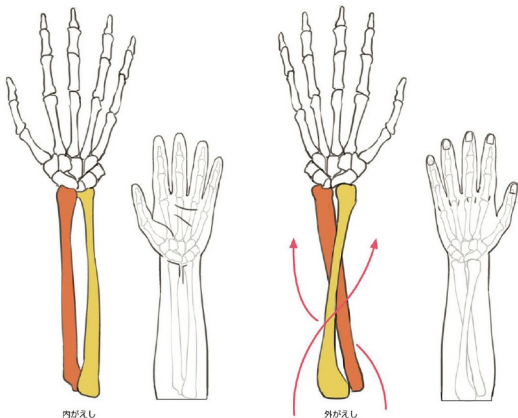
橈骨（とうこつ）
親指側の骨

尺骨（しゃっこつ）
小指側の骨

上腕部

上腕と前腕の長さはほぼ同一

前腕部

◆腕の関節の位置

◆ 腕の「ひねり」

尺骨と橈骨の動きによって、腕をスムーズにひねることができます。
自分側から見て内側が見える状態のときを内がえしと呼び、2本の骨はそのままです。手の甲側が見える状態のときは外がえしと呼び、2本の骨はクロスします。

◆ 骨の位置と関節の位置をイメージに活かす

4ページにわたって、腕・手・指の骨と関節の基本的な知識を紹介しました。
このように、簡単に骨の位置や、関節の位置を確認しただけでも、いきなり描いてみようとするより、腕・手・指の動き方がスムーズに頭に入ってくるのではないでしょうか。

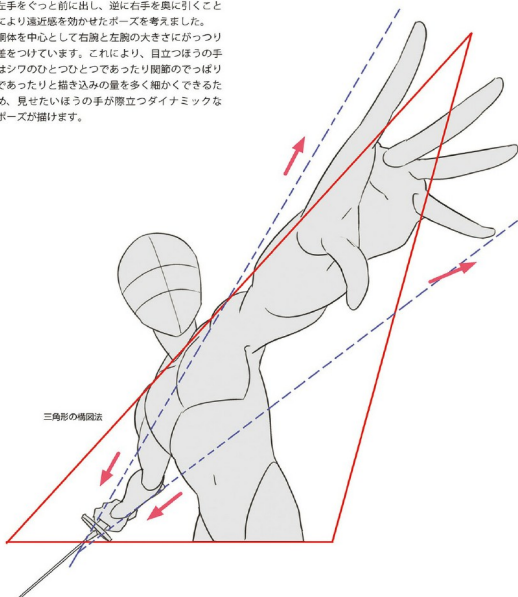
キャラクターを描きたい！　と思ったときに、わざわざ骨格から考えるのは億劫かもしれません。描きたいのは骨ではなくて「キャラクター」なのだから当然といえば当然です。しかし、指や手を意識して骨や肉の付き方を想像しながら、このキャラクターはどんな指の動きをするかなどを考え、それを絵に反映できたなら、違和感のないリアルな動きに加え、キャラクター一人ひとりの個性も出すことができ、それだけで大幅なクオリティアップにつながります。

資料や知識がなくても描けるかもしれませんし、そういう方ももちろんいらっしゃるでしょう。ただ、何かを描きたいときに、物をしっかり目で見て、頭で考えて、理解し把握するという行動は、必ず画力向上の糧になると筆者は考えます。普段から意識しているのとそうでないのとでは、やはり成長具合が大きく違ってくるのではないでしょうか。

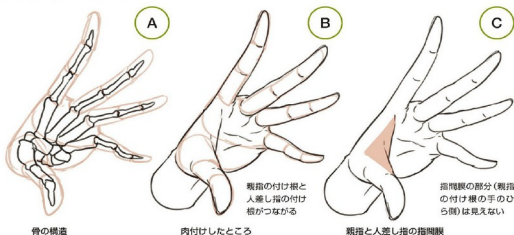
構図を決める

手と腕の骨と間節の関係を確認できたところで、本題のポーズに入ります。
今回は手や指を大きく見せる半身でのポーズを例にとります。

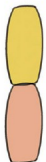
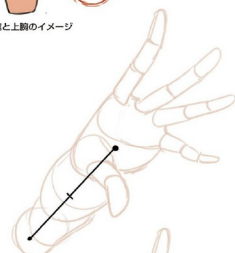
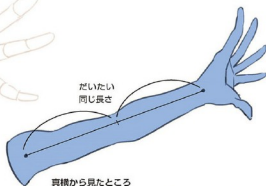
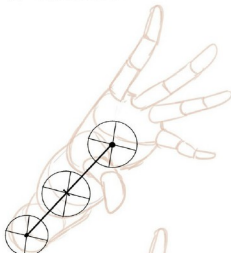
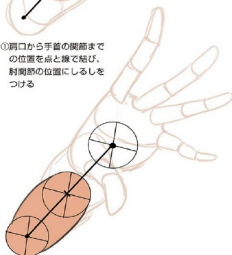
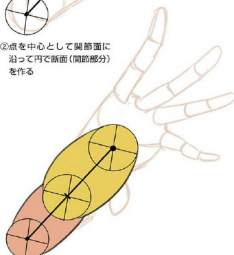
まずは脳内イメージ。今回は手を目立たせたいので、先ほどの頭のときと同じように、少々パースを強めにつけてポーズを作りたいと思います。
手に重点を置いて、技を繰り出そうとしている瞬間を切り取ったような、勢いのあるポーズを目指します。

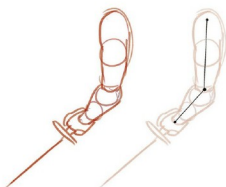
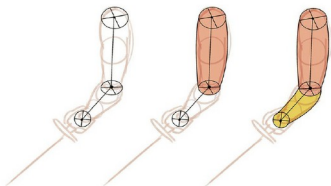
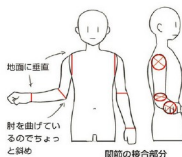
左手をぐっと前に出し、逆に右手を奥に引くことにより遠近感を効かせたポーズを考えました。
胴体を中心として右腕と左腕の大きさにがっつり差をつけています。これにより、目立つほうの手はシワのひとつひとつであったり関節のでっぱりであったりと描き込みの量を多く細かくできるため、見せたいほうの手が際立つダイナミックなポーズが描けます。

立体を意識した肉付け

立体を意識しながら、かたちを作っていきます。
次の図は、先ほどのラフに立体を意識した赤い線を入れたものです。

◆手の指を開いたところ

今回のポーズのように、手の指と指の間を思いきり伸ばしたとき、骨の構造はⒶのような状態になっています。指を大きく伸ばすことで親指の指間膜の皮膚が引っ張られるのでⒷ、実際に肉をのせると、Ⓒのようなかたちになります。

◆腕の描き方

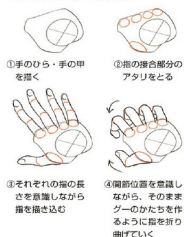
上腕と前腕は、ほぼ同じ長さなので、下図のように、くびれのある同じくらいの円柱が2つ縦に並んでいるイメージで考えます。

前腕と上腕のイメージ

①肩口から手首の関節までの位置を点と線で結び、肘関節の位置にしるしをつける

②点を中心として関節面に沿って円で断面(関節部分)を作る

③パースに合わせてなだらかな曲線で肩口から肘関節までの断面を結べば上腕ができ……

④肘関節から手首の関節までを結ぶと前腕ができる

同じ方法で右腕も作っていきます。下図は右腕だけを抽出したものです。

先ほどの左腕と同じように、肩口から手の関節までの位置を点と線で結びます。
今回の構図では、前腕が上腕より若干短く見えるようになっているため、腕関節のしるしは前腕寄りになります。最初にとったパースに合わせて、遠くにあるものほど小さく見える遠近法を意識する必要があります。

①上腕はまっすぐ線を引き、前腕は曲がった方向に断面の円を合わせる　②肩口の円と関節の円をつないで上腕を描く　③関節の円と手首の円をつないで前腕を描く

関節の接合部分

◆ 刀を握る手の描き方

刀を握る手は次のような手順で描いていきます。

①はじめに簡単なラフを描く　②先に刀を描いてから……　③その刀を握る指を描き込んでいく

◆ 握り込む手の描き方

①手のひら・手の甲を描く

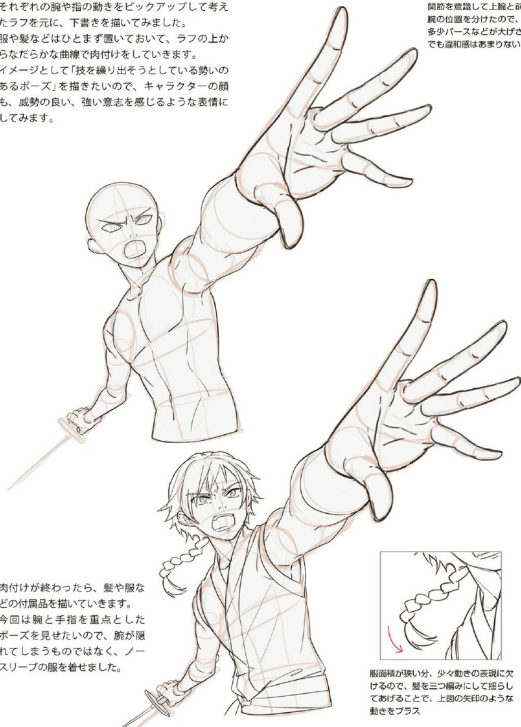
②指の接合部分のアタリをとる

③それぞれの指の長さを意識しながら指を描き込む

④関節位置を意識しながら、そのままグーのかたちを作るように指を折り曲げていく

下書き

それぞれの腕や指の動きをピックアップして考えたラフを元に、下書きを描いてみました。
服や髪などはひとまず置いておいて、ラフの上からなだらかな曲線で肉付けをしていきます。
イメージとして「技を繰り出そうとしている勢いのあるポーズ」を描きたいので、キャラクターの顔も、威勢の良い、強い意志を感じるような表情にしてみます。

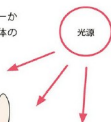
関節を意識して上腕と前腕の位置を分けたので、多少パースなどが大げさでも違和感はあまりない

肉付けが終わったら、髪や服などの付属品を描いていきます。
今回は腕と手指を重点としたポーズを見せたいので、腕が隠れてしまうものではなく、ノースリーブの服を着せました。

服面積が狭い分、少々動きの表現に欠けるので、髪を三つ編みにして揺らしてあげることで、上図の矢印のような動きをプラス

影・ハイライト

下書きを線画にして色を塗ってみたところです。
突き出した左手に明るさを集中させて目立たせたかったので、光源をキャラクターから見て左上に設定し、光の影響を一番受けやすいようにしました。これにより、体の右側にしっかり影を落とします。

✦カッコよく決める！POINT

魅せたい部分は細かく、逆に目立たせない部分はざっくり。メリハリをつける！

今回の構図で一番大きく見える手は、指や関節部分にできるシワや凹凸部分であったり、手のひらの肉のふくらみであったりを、他の部分より意識して、細かく影を落としていきます。影やハイライトで他の部分との差をつけることにより、いっそう目を引くことができます。

◆簡単な背景をつけてみる

疾走感のある背景と合わせてみました。これで、まるでゲームで必殺技を出すときのカットインのような……そんな一場面を切り取ったかのような躍動感が生みだせました。さらに汗のオプションをつけると、キャラクターの必死さなどが表現できます。

◆両手に刀を持たせる

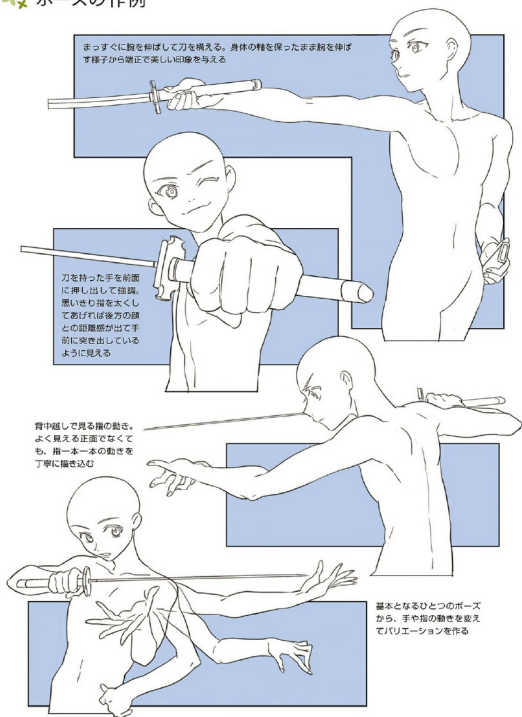
今回は手指の動きを見せるため、左手にはあえて何も持たせていませんが、この左手にも刀を持たせると右下の図のようになります。

視点（カメラ位置）によって変化する刀の見え方
パースを強くすればするほど、身体の中心を軸にした2つの線が「ハ」の字のように広がる。肩からまっすぐ伸ばした剣先までを2つの線で表すとわかりやすい

左手に刀を持たせた場合の例
強いパースがかかっているので、切っ先に向かってぐんとカーブして見える

ポーズの作例

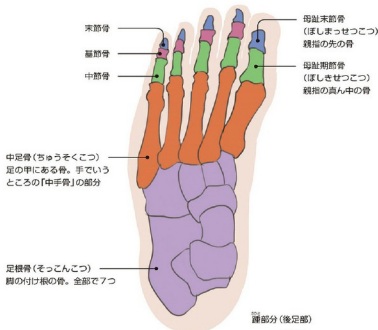
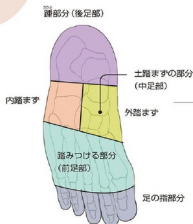
まっすぐに腕を伸ばして刀を構える。身体の軸を保ったまま腕を伸ばす様子から端正で美しい印象を与える
刀を持った手を前面に押し出して強調。思いきり指を太くしてあげれば後方の顔との距離感が出て手前に突き出しているように見える
背中越しで見る指の動き。よく見える正面でなくても、指一本一本の動きを丁寧に描き込む
基本となるひとつのポーズから、手や指の動きを変えてバリエーションを作る

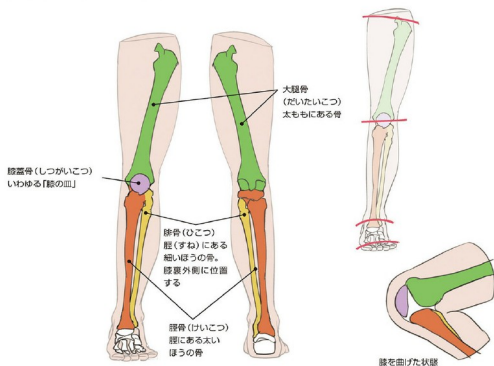
自然に見える足の配置

03 脚・足の動きを魅せるポーズ

足も手指と同様、骨が密集する部位のひとつです。
「上半身は描けるけれど下半身、特に脚・足が描けない、わからない」という方は多いのではないでしょうか。半身のポーズばかりが自分の画像欄に並び、気づけば立ち絵などの全身図は全然描いていない……などの声もよく耳にします。手指よりも普段しっかりと注目することがないからか、脚・足はとても描きづらい部位です。手指と同じく、骨組みの基礎からひとつずつ理解していくことでイメージしやすくなります。

足と脚の骨と関節を知る

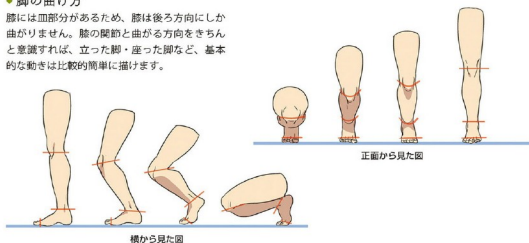
◆代表的な足の骨の名称

足の骨の位置関係は図のようになっています。

肉付けして、よりわかりやすく部分を分けると右の図のようになります。この足の筋肉それぞれの動きを考慮することで、全体として見たとき、より自然な動きが表現できます。

◆代表的な脚の骨の名称

脚の骨と関節の位置は図のようになっています。

◆脚の曲げ方

膝には皿部分があるため、膝は後ろ方向にしか曲がりません。膝の関節と曲がる方向をきちんと意識すれば、立った脚・座った脚など、基本的な動きは比較的簡単に描けます。

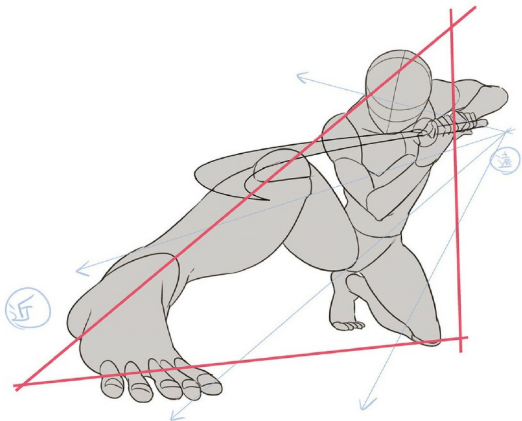
正面から見た図

横から見た図

構図を決める

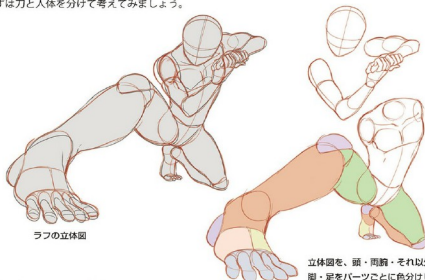
脚・足の骨の関係、関節などを頭に入れたところで、実際にポーズを考えていきます。手指とは違い、動きをつけ難い足を重視して、魅せるためにはどう考えればよいでしょうか。
まずは脳内イメージを固めます。
今回強調したいのは脚・足なので、頭や手の解説と同様に強めにパースをかけます。

戦闘でボロボロになりながらも刀を手に、足を突き出したポーズで身構えながら敵を牽制するような、野生動物のように敵を威嚇している様子を表現してみたいと思います。

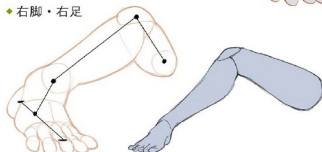
今回も、赤い線で示したように、三角形の構図を利用します。例えば刀を足と同じ方向に突き出そうと思ったとき、三角形の枠を利用すればイラスト全体の構図の収まりを良くすることができます。
ここでは、右足を大きく前に出して、土を踏みしめている様子を表すために、足の指をそれぞれ広げて地面に食い込ませるイメージで、全力で踏ん張っているような力強さを表現します。

左脚は、重い刀身と自身の上半身を支えるために、膝をついた状態になります。
太ももやふくらはぎに、少々過剰に見えるくらいの筋肉をつけてみたりしてもよいでしょう。
こちらも右脚と同様、地面と重力を感じさせるような力強さを意識します。

筋肉の重みや大きく開いた脚・足を表現します。下半身に思いきり重心を持ってくることで、足の力強さがより際立ちます。

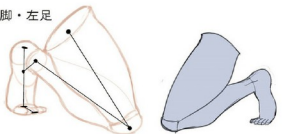
各部位を分けて考える

今回は刀を前面に出したポーズです。手腕のときとは違い、刀と人物の線が重なっている箇所が多くなっているので、まずは刀と人体を分けて考えてみましょう。

ラフの立体図

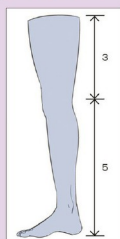
立体図を、頭・両腕・それ以外で分け、
脚・足をパーツごとに色分けした図

◆右脚・右足

線と点で、骨と関節を示した図
足首をひねり、地面に踏ん張って
いる様子を表現

ラフのポーズの脚を横から見た図
膝の皿はまっすぐ真正面を向いている

◆左脚・左足

線と点で、骨と関節を示した図
関節を意識する

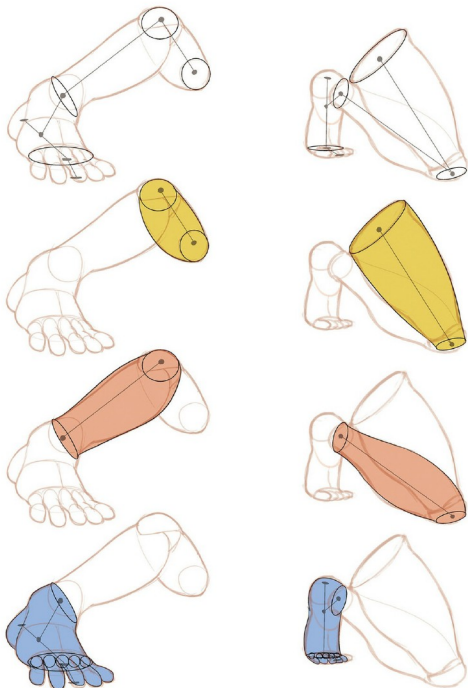
ラフのポーズの脚を横から見た図
こちらも膝の皿はまっすぐ

雅に魅せるポイント

膝上と膝下の長さの黄金比率

美脚に見える脚の黄金比率は、股から膝までが3で膝から踵までが5の3：5といわれています。

前面に出ている右足はほぼ真正面から見たかたちであることがわかります。オーバーパースなこともあり、自分で描いていても「どうなっているんだ？」とわからなくなるときもあるかと思います。そのようなときは、横から見たらどうなっているか、パースを抜きにして考えたらどのようになっているかなど、実際はどのようなかたちになっているのか、という観点で把握していきましょう。

◆脚の各部位を分けて考える

まずはパースのかかっていない状態ではどのような脚・足のかたちになっているかを把握した後、次の図のようにパースがかかったかたちで各部位を立体化して考えていきます。

右脚・右足　　左脚・左足

下書き

脚・足の動きに注目して描いたラフを下書きにしました。
「戦いでボロボロになりながらも、まだまだこれからと、敵に喰いかからんと刃を向けている様子」をイメージしています。今はとりあえず刀は後回しにしておいて、人物の軸をしっかり描きます。

髪の毛も逆立てて、野生動物が興奮しているような様子を表現

勢いを出すために羽織の裾を下から風になびかせる

右足の骨を線と点で示した図
足の指に力を込めているのでしっかり曲がっている。「踏ん張ってやる！」というような力強さを表現

風の強さや、どんな風が吹いているかにもよりますが、布の柔らかさが風の圧力に押されてゆらゆらとかたちを変える様子を、極力硬いイメージを払拭するような、なだらかな曲線で描いていきます。

風
ブワッと

骨が肌に浮き出るくらい力が入っている様子を表現

足の指や浮き出る骨など、細かい描写にも気を配ります。
また、脚の動きをしっかり見せたいので短パンを履かせました。

影・ハイライト

下書きから線画を起こして着色しました。
噛みつくような威嚇の表現をより強調するために、今回は光源を下に持ってきて、少し怖いイメージになるように影を入れています。
ただし、実際に下のほうに本物の光源がある状況を想定しているわけではありません。これはあくまで「怖さ」を求めたイメージです。
Part 1で「影やハイライトを入れるのに『なんとなく』はない」と述べたように、こういった場面やイメージに合うように必要に応じて光と影の入れ方を変えるのも、イメージアップのための表現方法のひとつとして筆者はよく使います。

✦カッコよく決める！ POINT

光源の位置を検討して迫力の表情を魅せよう！

衣装に切り傷や破れた跡を入れ、激しい戦闘による「ボロボロ感」を演出

風の勢いを増すために破れた着物の布を飛ばす

光源
（イメージ）

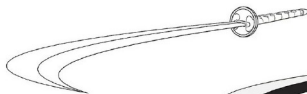
◆ 光源の位置による影響

光源が下にある場合

光源が上にある場合

光源自体はないけれど、イメージアップのために下からライトを当てた影の入り方と、わかりやすく光源を上に持ってきたときの影の入り方の違いを並べてみました。
左は「怖さ、威嚇、激怒」を表すのに対し、右は「悔しさ、気に食わない、むかつく」など、なんとなくの違いではあるかもしれませんが、ちょっとだけ違った印象を感じないでしょうか？　このように、影の入り方によって感情表現の精度を上げることもできるのです。

刀を描く

これで人物がだいたい完成しました。次は後回しにしていた刀を描きます。身体と同じく強いパースをとり、刀の切っ先が強く曲がって見えるくらい、少しオーバーかな、と思えるくらいで描きます。

①下書きから線画に起こす
キャラクターの手で見えなくなる部分もあるが、刀身のかたちを捉えるため、あえて全体を描写。曲線ツールを使って綺麗な曲線を描く

②着色
刃側は銀色、逆側をそれより濃い黒銀で塗ると刀身らしくなる。実際の刀を見ると刀の峰側も刃側も同じ銀色だが、イラストとして塗る際には「峰側が暗めの黒銀、刃側は白に近い銀色」にすることが多い

③影とハイライトの仕上げ
キャラクターのときと同様、光源（イメージ）が下にあることを意識しながら、影とハイライトを入れて完成

背景と刀を合わせる

キャラクターに刀を持たせ、さらに戦闘の雰囲気を出すために、肌や服に傷や汚れを追加して、汗を飛ばします。そして簡単な岩場の背景を置いてみると、図のようになりました。
下からの光源（イメージ）を意識しながら、風が吹く向きに合わせて塵（ちり）などを軽く飛ばすと、よりいっそう技を繰り出す前の緊張した空気や臨場感が演出できます。重そうな石は、塵や石のカケラなどの比較的軽いものとは違って、ゆるく動かしただけです。このように強弱をつけることで物質の重量感も表現できます。

戦闘中、ボロボロになりながらも刀を手に、足を突き出したポーズで身構えながら敵を牽制するような、野生動物のような威嚇したポーズが表現できました。

普段はあまり意識していないかもしれない足。この足に注目し、少し凝ったポーズを考えることで、まるで画面から飛び出してくるような雄々しいポーズが描けました。
普通の立ち絵や半身だと物足りない、もっと足をカッコよく魅せたい！　と思ったらこのように視点を変えてみるのも手かもしれませんね。

ポーズの作例

長刀を両手で持ち、さらに足指を使って支えているポーズ。少々無茶だが、足を前面に押し出せる

足を組んだ様子。ふくらはぎの部分でクロスさせる。足指の向きも逆になっているのを忘れずに

腰から下。太もも、ふくらはぎ、足首、足、足指……と、それぞれの動きに注目して連続的に流れるような動きを描いていく

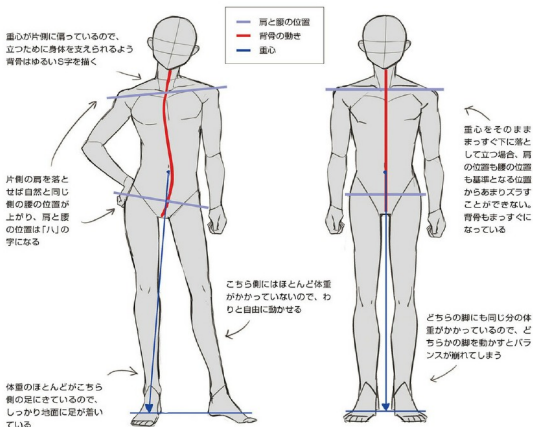
様々な角度で見た足のバリエーション

04 コントラポストとひねりで魅せるポーズ

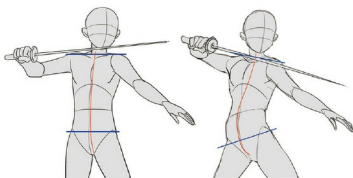
肩と腰、背骨、重心に注目

「コントラポスト」という言葉をご存知でしょうか？　コントラポストとは、簡単にいうと「体重の大部分を片脚にかけているポーズ」のことです。もっと詳しく説明すると、身体の片側に重心を置き、背骨がゆるいSカーブを描くようなかたちで中心線がズレるような、左右非対称になるポーズを指します。このコントラポストは、ポーズを決める際、非常に役立ちます。

コントラポストのキホン

例えば図の二人。左側はコントラポストを意識して重心を片側に置いて描いたポーズ。右側は重心をまっすぐ下に落としたポーズです。

ここでは立ち絵で考えてみましたが、コントラポストを意識しながら描くと、動きのあるポーズが作りやすいことがわかるでしょうか。両足に均等に体重をかけて地面に立っているよりも、コントラポストを意識した立ち方にしたほうが色々な部位を動かしやすくなり、より自由にポーズを考えることができます。そのため「動きがあるポーズ」を考える際にはコントラポストをよく使います。また、立ち絵だけでなく座っている状態、走っている状態など、あらゆるポーズにおいて、この「コントラポスト」は鍵となってきます。

胴体の「ひねり」

右の図は、コントラポストを意識して刀を構えさせたところです。膝上あたりまでの半身ではありますが、重心、背骨、肩や腰の動きを意識した描き方とそうでないものとでは、ポーズの動きにかなりの差が出ます。そして、これまで説明してきた腕や足の動きを最大限に引き出すためには胴体の「ひねり」が欠かせないものとなってきます。

下半身は動かさず、上半身だけにひねりを入れることを考えてみると、右の図のように振り向くようなイメージになります。中心軸をねじることで、棒立ちだったポーズに動きが出るのがわかります。このような胴体の「ひねり」を色々なシーンで活用できるようになると、キャラクターの動きがぐっと良くなってきます。

まっすぐ立っている状態

上半身を軽くひねったところ

上半身をぐっと後ろにひねったところ

自然な動きにするためのコツ

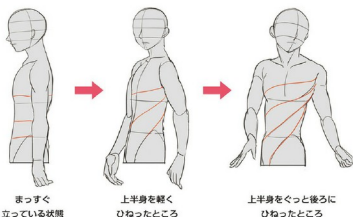
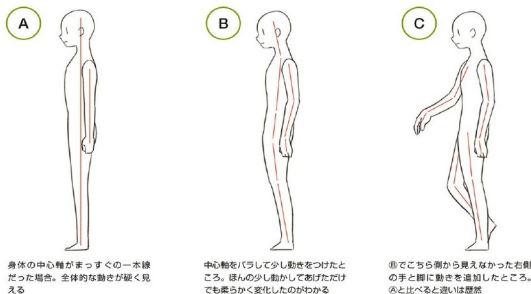
A

身体の中心軸がまっすぐの一本線だった場合。全体的な動きが硬く見える

B

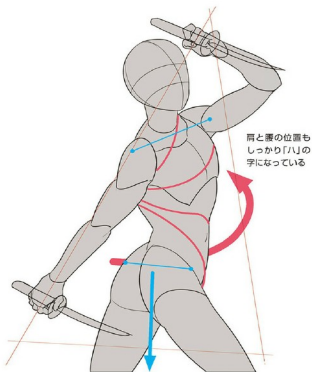
中心軸をバラして少し動きをつけたところ。ほんの少し動かしてあげただけでも柔らかく変化したのがわかる

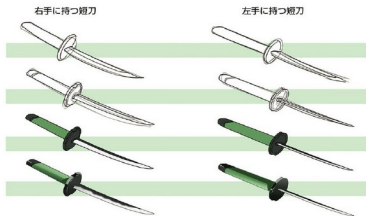
C

Ⓑでこちら側から見えなかった右側の手と脚に動きを追加したところ。Ⓐと比べると違いは歴然

構図を決める

「コントラポスト」と「ひねり」を意識しながらポーズを考えてみます。このポーズのポイントは、上半身にグッとひねりを入れて、上半身の体重を腰で支えているところです。さらに脚を開いて体重を分散させているので、上半身の動きに色々と遊びを入れることができます。

◆ イメージ作り

全体的にアンバランスな魅力を感じさせるキャラクターとそのポーズを考えてみます。例えば、愛らしい笑顔とは裏腹に、短刀とはいえ二振りの武器を手に携え、無邪気なポーズ。戦闘においても軽く遊び感覚のような、それでいてどこか強者の風貌があるような。武道の達人といわれてまっさきに思い浮かぶのは、老人やゴツめの男性ですよね。しかし、実際に人気を集めるのは、一見経験や修行を積んだようには見えない、なのにとても強い、幼い少年や、か弱そうに見える女性、華奢で細身だったり、ひょうひょうとした人物だったりします。ここでは、そういった見た目と中身のギャップを狙って、少し年齢を幼くして描いてみます。

キャラクターに持たせる短刀を描く

脚・足の項目では人物から先に描きましたが、今回は、人物より先に短刀を描きます。先ほどのラフから武器を握っている手の部分をピックアップ。手をアタリにして短刀だけを描いていきます。

握っている手の角度によって刀の向きも変わるので注意。[パース定規] を使って綺麗に線を引いていきます。

今回は、日本刀を使いながらも全体的に「黒×緑」を基調とした少しサイバーなイメージにするため、同色系でまとめました。

下書き

◆ 下書きを起こす

刀を書き終わったところで、キャラクターに戻って下書きに進みます。
年齢の幼さを強調するために、小柄で華奢な細さを出します。
腰のひねりや、背骨が大きく反ることで生じる各部位の骨の動きなどに注目しつつ、肉付けをしていきます。

遊び感をプラスしたいので、小指だけピンと伸ばして、あざとい愛らしさを表現
※本来、刀を使うときは危ないので小指を立てたりはしませんが、キャラクターらしさを表現するために、あえてこのようにしています

◆ 服を着せる

服を着せて、顔を描き込んでキャラクター化したのが次の図です。今回も身体の線が出るようなピッタリした素材の服装を選んでいます。

ゆったりした服の場合

上図のように、体の線が出ない服装だとしても、同じポーズをとるときは、当然、同じように体のひねりが入る。たとえ隠れて見えなくても、体の構造からきちんと描くと、しっかりとしたイラストに仕上がる。また、服の下で体がどうなっているのかを考えておくと、服のシワが描きやすくなる

背景と刀を合わせる

下書きを線画にして色を塗り背景をつけました。先に描いておいた短刀を合わせて完成です。

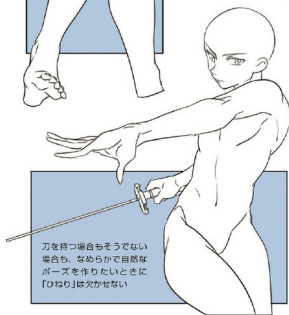
今回は今までとは違い、SF っぽさを感じさせる未来的なキャラクターと背景にしてみました。このように、定番の武士や侍といった昔の日本風の時代背景とは異なる、サイバーチックで未来感のある雰囲気に、奇抜な髪色の個性的なキャラクターであっても、日本刀を「武器」として持たせることで、古い時代のものが未来でも使われている？　というような舞台背景を感じさせたり、一見そうは見えなくともこのキャラクターの出身は日本なのかな？　など、想像が膨らみます。このようなミスマッチングも、キャラクターを引き立たせるためのスパイスになると思います。

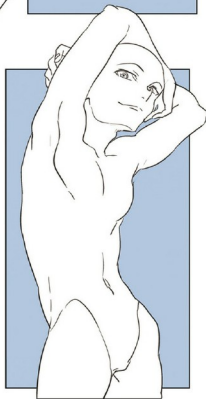
色々な場面で使える「ひねり」や「コントラポスト」。誰が見ても「動きのある絵だな」と感じるような絵は、この二点を意識しながら描かれているものがほとんどです。

ポーズの作例

座ったポーズでの、肩と腰の位置、重心の位置に注目。
身体を少し斜めにして左に体重をかけつつ、首は逆方向に傾げさせても自然に見える

後ろ向きから少しこちら側を向こうとひねった胴体

短刀を構えて突撃！
右足を支えにして次の一歩を踏み出すために重心を横に倒している

刀を持つ場合もそうでない場合も、なめらかで自然なポーズを作りたいときに「ひねり」は欠かせない

05

より自然な動きをつけるために

服や装飾品で動きを魅せる

キャラクターに動きをつけるポイントのひとつとして「服や装飾品」があります。
例えば、ロングピアスやネックレスなど、身につけるアクセサリーひとつをとっても、ほんの小さな、ちょっとしたものでも、キャラクターの動作に合わせて必ず動きがついてきますよね。この「服や装飾品の動き」を加えるだけで、キャラクターのアクションはより華やかに見えてくるのです。

顔周りの動きのつけ方

例えば、ぶら下がりタイプのロングピアスをつけたお兄さん。首より上の絵ではありますが、彼が疑問を感じて首を傾げたとき、誰かに呼ばれて振り返ったとき、その首の動きに合わせてピアスは揺れ動きます。些細な現象ではありますが、このピアスの揺れを描写することで、リアリティと自然さが増し、彼の動きひとつひとつがより映えるようになります。これが何より、イラストのクオリティアップの材料になってくれるのです。

首をまっすぐにした状態
顔の動きに伴って揺れるピアス。普段は重力にしたがってまっすぐ下に落ちている状態

◆首だけで色々な動作を加えてみる

首を傾げる動作
頭が動いてもピアスは重力にしたがうので垂直のまま

振り向く動作
後ろから呼ばれて急に振り向いたような動き。この場合、首が右から左に向かって回っているので、あまり重量のないピアスは、遠心力で左から右へ流れる

上から逆さ向き
首を傾げる動作と同じように、重力にしたがい、ピアスは髪の毛と同様、地面に向かって垂直に落ちる

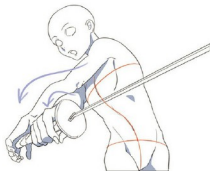
身体周りの動きのつけ方

身体周りに動きをつける際にも、服や装飾品を利用することで、よりダイナミックな動きを表現できます。

例えば右下の図では、両腕をクロスさせ、右手で柄を握り、左手で柄頭を押さえ、身体にひねりを入れています。このように、身体の部位ひとつひとつに、何かしらの動きを取り入れて柄を握るポーズを考えてみました。

戦闘時、敵の攻撃を受けて体勢を崩した際に、衝撃を抑えてどうにか踏み止まろうとするシーン。個性的で、ちょっとアクロバティックな動きを見せるキャラクターでイメージしてみてください。

このポーズだと、左手で柄を持って支えようとしているので、いわゆる「剣術における正しい構え」とはかけ離れています。このような刀の持ち方は、ともすれば「正しい握り方じゃない！」といわれるものになってしまいます。しかし、型にはめると不自然だけれど「戦闘中の状況下」として映える、戦闘中なら、むしろありうる、型にはまった構えよりも自然なポーズともいえるのではないでしょうか。

このような機敏に動き回るアクティブなポーズを作るときには、「服」や「装飾品」に重点を置いてみることをおすすめします。動きの印象がガラリと変わってくるのです。

ひねりを効かせたポーズ

服や装飾品に動きなし

服や装飾品に動きあり

先ほどのポーズから、和装のキャラクターを作ってみました。左のイラストでは、服や装飾品などには特に動きをつけず、重力にしたがってそのままにしています。右のイラストは、腕や身体のひねりの動きにあわせて、服や装飾品にも動きをつけています。
腕が動けば、それに伴って布は引っ張られ、余った袖部分はふわりと軽く宙を舞う。身体のひねりに合わせ、腰の飾りにも少々大げさなくらいの動きをつける。2枚のイラストを見比べると「キャラクターがダイナミックに動いているな」と感じるイラストになったことが歴然とわかりますね。

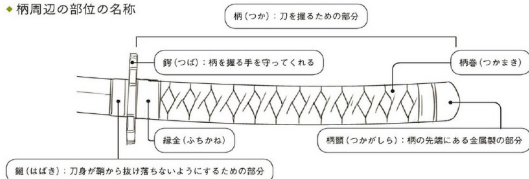
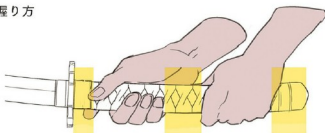
もちろん状況やシーンにもよりますが、例えば「風が強く吹いているシーン」や「戦闘中に激しく動き回るシーン」で、キャラクターが身にまとった服や装飾品に動きが乏しいと、どうしても違和感を感じさせてしまいます。「ポーズは上手く描けたけれど、いまいち動きが足りない……」と感じる際には、こういった付属品にもひとつずつ動きを足してあげることがイラストのクオリティアップにつながります。

キャラクターに刀を持たせてみる

06 刀の持ち方と構え

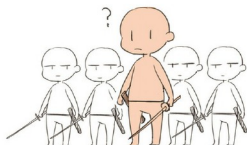
筆者が実際にイラストを描く際には、シーンなどに合わせて少々乱雑な持ち方だったり、簡略化したりすることもあります。これは写実的な精密さより、漫画やアニメのような「全体的なカッコよさ」を重視しているからですが、それもまた、基本を踏まえたからこそのものです。これまでに、キャラクターを描く際の知識として、手や足の骨組などから説明しましたが、それは刀の持たせ方を頭に入れやすくするためでもあります。この節では「刀を持ったキャラクターを描く」というからには最低限おさえておきたい、基本的な持ち方や構えなどの知識を紹介していきます。

握り方のキホン

◆ 柄周辺の部位の名称

◆ 一般的な柄の握り方

剣術には日本だけでも無数の流派がありますが、多くの流派で基本的とされる握り方が、図の黄色い部分は握らずに空けておく握り方です。これは、何かを斬った際に受ける衝撃（反動）を受け流し、もしくは押さえ込むためです。右手を鍔に近づけ過ぎると、その衝撃が伝播し、耐えきれず刀を落としてしまったりします。衝撃を受け流す逃げ場をつくるためにも、右手は鍔から離して握ります。また、実戦を考えると、左右の握りがくっついている場合、打ち込みの衝撃で刃筋がブレてしまい、威力が半減してしまいます。以上の理由から、右手は縁金に人差し指が掛かる程度に。左手は柄頭にかからない程度の位置で、両手とも斜めに握ります。

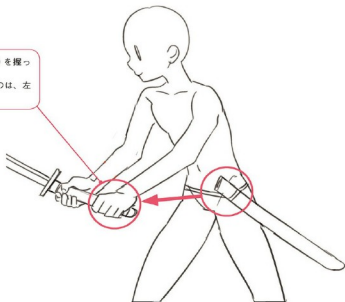
一般的な構え方

◆抜刀時の持ち手と帯刀（たいとう）の仕方

基本的に、左手では刀を握らず、左利きの人でも右手に刀を持ちます。
刀の所持を許されている武士とは、江戸時代に武家諸法度などに定められるような、政府（幕府）によって厳しく取り締まられる職業です。そのため、街中を歩く際に刀同士がぶつかったりしないよう、その帯刀の仕方にも統制が及んでいました。

右に帯刀していると、人とすれ違うときに
刀同士がぶつかってしまったりする

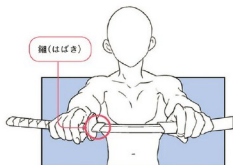
左に帯刀して右手で抜刀するのが基本

◆刀を構える

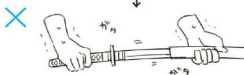
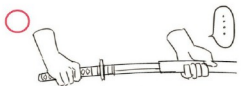
これを踏まえて刀を構えた状態を先ほど説明した刀の握り方とあわせて考えてみると、右手が柄の鍔側になり、帯刀している鞘と同じ側である左手が柄頭側の位置になることがわかります。

簡単ではありますが、刀を握る、構えるといった基本的な動作を説明しました。例えば、「集団に属さず、あるいは政府などの統制に縛られず、好き勝手にしている」などといった設定のキャラクターならば、あえて上記のルールを無視してみるのも、デザインやキャラクターに個性を盛り込むといった点ではアリです。そういった設定を考えるためにも、基本的な知識を、ちょこっとでも頭の隅に置いておくと便利です。

刀の抜き方

刀を鞘から抜く際にも注意すべき点がいくつかあります。
例えば図のように帯刀などをしていない状態で、刀を平らにし右手で柄を、左手で鞘をそれぞれ持って両側に腕を開きながら抜くポーズを例に考えます。抜刀の際、キメ台詞を口にしながらゆっくり鞘から抜いていくシーンだったり、この状態で抜くのを止めて刀身を眺めるシーンだったり。特に気にせず普通に見ていれば、雰囲気あるカッコよい場面ですね。しかし、こういった場面で、図のような抜き方は実はNGなのです。

「峰（刀身の刃でない側）に沿って抜く」のであれば、刀身と鞘内部の一部が接した状態で、抜く力を一定の負荷に保って抜くことができるのですが、左図のように、どこも接していないような状態では、抜く際に左右にガタついてしまったりします。ヘタすると刀身が傷つくだけでなく、刀の刃で鞘自体も傷つけてしまいます（刀身にできる細長い傷を「ヒケ」と呼びます）。

基本的に、「刀身」は「鞘」の内部には干渉しません。鞘は「刀身を保護する役割」を担っていますが、鋭利な刀身が鞘の内側と接触しないように、鞘内部にはちょっとした空間があります。それでは刀身が鞘から抜け落ちてしまうのでは？　と思いますが、刀身の「鎺」という部分のおかげで、ある程度は勝手に抜けないようになっています。ただし、使い込んだ刀の鞘などは鯉口（鞘の入り口部分）がゆるんでしまい、鎺だけでは固定できないため、多くの刀では鞘に結んだ紐（下げ緒）を鍔と柄に巻きつけて固定します。

◆正しい礼法としての刀の抜き方

①刃を必ず上に垂直にして、左手で鞘を右手で柄を持つ　②刃部分が鞘と接触しないよう、柄を持つ手を下に押さえながら抜く

③途中で止めると左右にガタつき鞘や刀身を傷つける恐れがある

④静かに一気に抜く

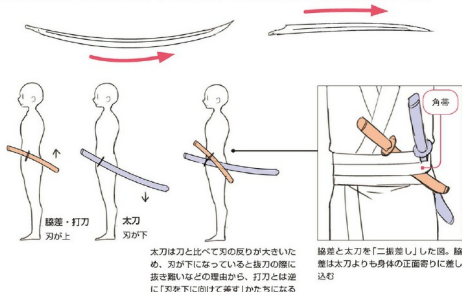
余談ですが、中世〜近世の時代において、このような礼法レベルの「正しい日本刀の扱い方」をきちんと理解し、実践していた人はそれほど多くなかったようです。たとえ武士階級であっても「武具の手入れは家来や鍛冶屋任せ、細かい傷などは気にしない」といった人は珍しくなかったといわれています。

帯刀・刀を差す

帯刀する際には、「角帯」という厚手の帯に挟むようなかたちで差して刀を腰に固定します。角帯は、腰を3周くらい回したのち、後ろで結ぶようなかたちになるため、帯と帯の間が2つできることになります。太刀と脇差という江戸時代の武士の1セット二振り（大小差し）を帯刀する際には、脇差を身体側に、大刀を外側にそれぞれ差す、といった具合になります。なお、脇差や打刀などの刀は刃の側を上に、太刀は逆に刃の側を下に向けて差します。

余談ですが、美術館など刀の展示を見ても、太刀は刃が下、打刀は刃が上の状態で展示されています。

太刀は刀と比べて刃の反りが大きいため、刃が下になっていると抜刀の際に抜き難いなどの理由から、打刀とは逆に「刃を下に向けて差す」かたちになる

脇差と太刀を「二振差し」した図。脇差は太刀よりも身体の正面寄りに差し込む

◆ 下げ緒

帯刀する前に、鞘についている「栗型」と呼ばれる穴のあいたでっぱり部分に「下げ緒」と呼ばれる紐を通しておきます。帯に刀を差したら、その下げ緒を袴の腰紐などに絡めて結び、しっかり固定します。このとき、下げ緒は帯のように腰に回さず、体の前側でたるませて結ぶのが一般的です。結び方は色々なので、アニメや漫画などでは紐を結ばず垂らしていたり、下げ緒なしで腰に差していたりと、簡略化されている場合もありますが、この下げ緒による固定は、敵に安易に刀を奪われたりしないためにも重要なものです。

太刀の扱いに関して　Column

Part 3「太刀」(p.120) にて「太刀は腰に紐などで吊るす。これを『刀を佩く』という」と記載していますが、大小差しに際しては、太刀でも調整して帯に差して（帯刀して）いたとされています。「太刀は"佩く"もの」という厳密な規則があったわけではなく、武士たちは任務に合わせて太刀を改良していくか、すっぱり諦めて打刀を用いるかのどちらかの選択をしたと考えられます。そのためか、戦国期〜江戸期には、かつて太刀だったものを、わざわざ打刀風に調整（磨り上げ）した刀も少なくありません。刀身を調整し、柄や鞘を打刀風のものに替えれば、遠目からはほとんど区別はつかず、実用上も打刀と近い感覚で使えます。こうして調整された太刀を打刀と呼ぶか太刀と呼ぶかは難しいところですが、現代美術品の分類では、太刀に戻されているものが多いようです。

◆刀の差し方の種類

閂差し（かんぬきざし）
腰に対して刀を水平に差す。抜刀しやすい

鶺鴒差し（せきれいざし）
鶺鴒の尾と同じ角度になることが由来

落とし差し（おとしざし）
垂直に近いかたち。無造作に崩した差し方

天神差し（てんじんざし）
乗馬の際などの差し方。刀が馬に当たらない

刀の差し方だけでもキャラクターのポーズに使えそうな小ネタがあったりします。例えば、左から3番目の「落とし差し」。鞘が下に下がりきり、刀身が垂直に近い状態で腰に差してあるため、非常に抜刀がし難くなっています。見た目にも無造作で、きっちりしているとはお世辞にもいえないような、だらしのない差し方といえます。

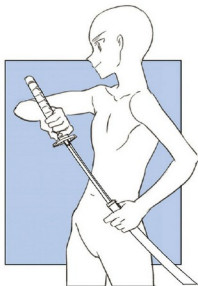
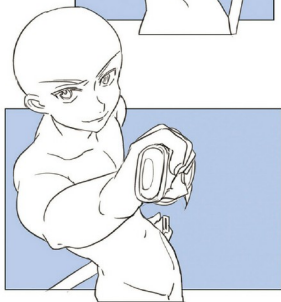
どの集団にも属していない浪人など、無作法で無造作なキャラクターには、この差し方が使えます。あるいは、抜刀がし難い差し方で「戦う意志はないよ」という態度のアピールにもなります。はたまた、そんな抜刀し難い差し方をしているのに、いざ抜刀すれば強い。実は剣の達人だった……というようなギャップを魅せることもできます。
（ただし、戦国時代が終わり、「天下泰平」と呼ばれる比較的平和な江戸時代に入る頃には、道を通る際に鞘同士がぶつからない、この落とし差しが主流となりました）

逆に、腰に水平に差した閂差しなどは、常に臨戦態勢。「任せろ、いつでも抜ける」というようなイメージです。気性が荒かったり、常に復讐を考えているようなキャラクターだったり。あるいは、普段は穏やかだけれど、戦闘になると人が変わるようなギャップのあるキャラクターが荒々しい一面を見せるシーンなど。大人しそうなポーズをしているキャラクターであっても、こんな差し方をしていると、まるで嵐の前の静けさのような雰囲気を感じさせます。

このように、イラスト1枚、立ち絵1枚描く際にも、差し方ひとつでこれだけの情報が魅せられるようになります。刀に関する知識というと、知る人ぞ知る情報、というような気もしますが、ちょっと差し方を知っているだけで、こんな楽しみ方・楽しませ方があるのです。

ポーズの作例

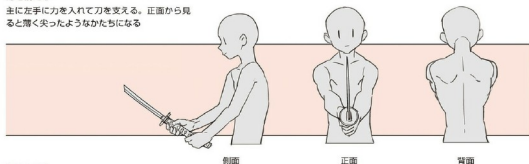
真剣な顔つきで太刀を抜く。どこか神妙で緊張感のある一瞬

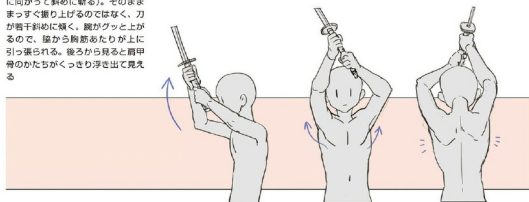
腰の鞘からスッと引き抜く様子。左手でぐっと鞘を横にしている

横から見たところ。それぞれ曲がった両腕の関節の角度がポイント

左のポーズの視点を変えて上からのアングル。刀は柄頭くらいしか見えないが、キャラの挑戦的な表情と大きく上に引き抜かれた様子が挑発的な印象を与える

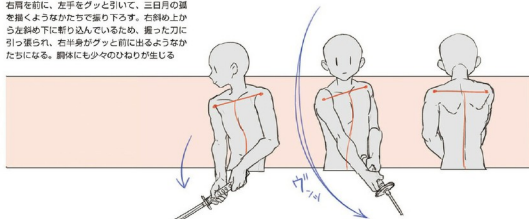
刀を構える・振り上げる・振り下ろす

抜刀する、刀を構える、振り上げるというような基本的な動作。キャラクターに刀を持たせるのであれば、一番描きたいところだと思います。腕の筋肉や関節などポイントをおさえつつ、頭の中で立体人形をぐるぐる動かすように、様々な角度から刀を構えるポーズを考えてみましょう。

刀を構える

主に左手に力を入れて刀を支える。正面から見ると薄く尖ったようなかたちになる

振り上げる

ここでは左右の腕の筋肉の差を見せたいので、袈裟斬り（右上から左下に向かって斜めに斬る）。そのまままっすぐ振り上げるのではなく、刀が若干斜めに傾く。腕がグッと上がるので、脇から胸筋あたりが上に引っ張られる。後ろから見ると肩甲骨のかたちがくっきり浮き出て見える

振り下ろす

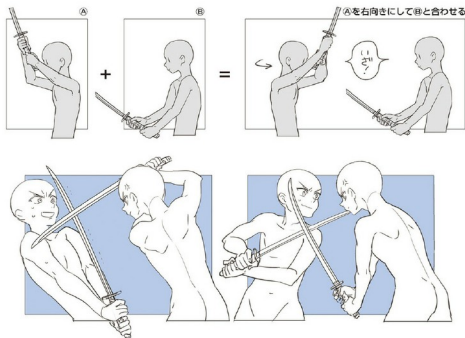
右肩を前に、左手をグッと引いて、三日月の孤を描くようなかたちで振り下ろす。右斜め上から左斜め下に斬り込んでいるため、握った刀に引っ張られ、右半身がグッと前に出るようなかたちになる。胴体にも少々のひねりが生じる

刀をまっすぐに構える

鑑賞目的とした場合など、刀身をまっすぐ構えた姿。どこか凛としていて落ち着いた印象を感じさせるポーズです。しんと静まり返った道場の中で一人、スラリと刀を抜き、何も語ることなくただまっすぐに刀を構え精神統一する姿、なんてカッコよいシーンが作れそうです。

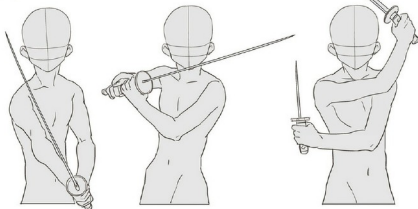
刀を鑑賞する際の注意点 Column

鑑賞の際、「刀身に直に触ること」はNGです。人の脂は存外とれにくく、刃に付着すると錆(さび)の原因になり、価値を損なってしまうためです。

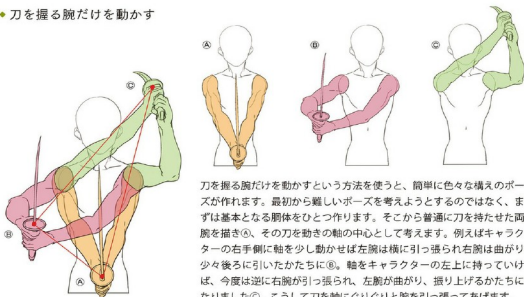
二人以上での構え方

今までは単体でのポーズばかりを例に考えてきました。二人以上を組み合わせるとなると、おのずと攻撃を仕掛ける側と攻撃を受け止める側、という役割が生じますが、難しく考える必要はありません。前ページで構える・振り上げる・振り下ろすポーズの側面・正面・後面を紹介しました。二人組みの構えを簡単に描きたいのであれば、この単体ポーズ同士を足し合わせれば良いでしょう。

色々な構え方

今度は、もっと特徴のある構えからポーズを考えていきましょう。例えば、剣士として一番輝いて見える戦闘中。生と死をかけた戦場で、荒々しい剣さばきになったり、敵からの不意の攻撃に、型にはめた構えだけでは防ぎきれず、多少崩れた体勢になってしまったりといった状況です。
このようなイメージからちょっと特殊なアレンジをした構えを作れるようになると、構える構図のバリエーションも増やすことができます。

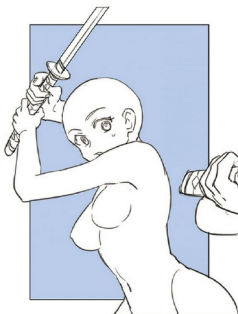
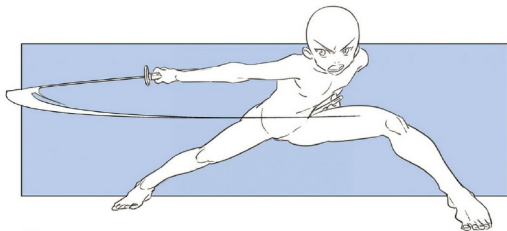
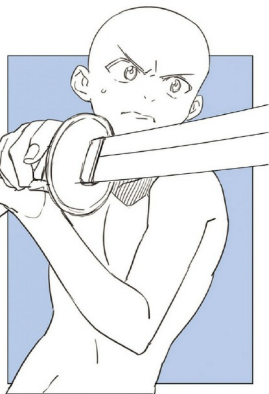
◆構え方の例

ちょっと斜めに構えてみる。もっと体勢を崩したり、刀をブレさせたりしてガムシャラ感を出してもカッコよいかも

二刀流で腕をクロスさせる。刀が二振りあると、当然一振りのときとは違ったバランスになる

◆刀を握る腕だけを動かす

刀を握る腕だけを動かすという方法を使うと、簡単に色々な構えのポーズが作れます。最初から難しいポーズを考えようとするのではなく、まずは基本となる胴体をひとつ作ります。そこから普通に刀を持たせた両腕を描きⒶ、その刀を動きの軸の中心として考えます。例えばキャラクターの右手側に軸を少し動かせば左腕は横に引っ張られ右腕は曲がり少々後ろに引いたかたちにⒷ。軸をキャラクターの左上に持っていけば、今度は逆に右腕が引っ張られ、左腕が曲がり、振り上げるかたちになりましたⒸ。こうして刀を軸にぐりぐりと腕を引っ張ってあげます。

上腕と前腕の基本や握り方などをしっかりおさえていれば、ただ正面を向いただけのポーズでも腕の動かし方ひとつ変えるだけで全く違った印象が表現できたりします。

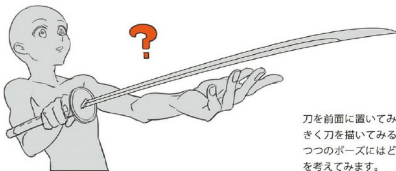
ポーズの作例

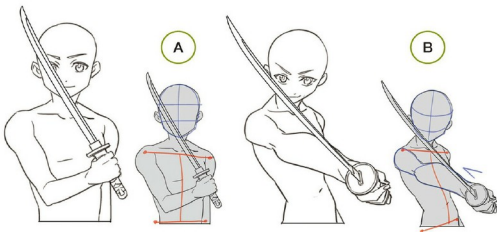
刀を大きく前に突き出した構え。実戦はあまり経験がないのかな？　と思わせるような、少し身体に無駄な力が入っているような様子。刀をオーバーパースで大きく描くことで、キャラが刀に対して持つ不安感を表現

ちょっとオドオドとした表情とへっぴり腰で刀を構える様子。剣術にこなれていない印象を与える

斬る！
上体を低くして両足を大きく開き身体を支える。抜刀から斬りつけた刃の残像を残してアニメの１シーンのような連続した動きを見せる

カッコよい構え方

07 「刀」を主体に魅せる

ここでは、刀を持ったキャラクターを描く際に、キャラクターではなく、あえて「刀」を主体として魅せるポーズを考えたいと思います。刀はもちろん無機物ではありますが、何百年も昔から人とともに時代を経てきた歴史を考えると、ただの鋼のかたまりではない、刀としての「表情」があるとも思えてきます。戦う道具としての役割はもちろんのこと、神社に奉納されるなど、神事に使われることも多かった日本刀。そんな力を秘めた刀には、それ相応の表現力があるのです。そんな刀を主体とした場合、どのようなポーズが考えられるのでしょうか。

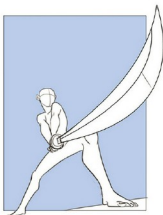
刀を前面に出した構図のキホン

刀を前面に置いてみる？　キャラより大きく刀を描いてみる？　など、刀を魅せつつのポーズにはどんなものがあるのかを考えてみます。

次の2種類のポーズで考えてみましょう。特に動きをつけずにただ単に刀を前面に構えたⒶと、刀を前面に構えるポーズは同じまま、頭の角度や腕の伸ばし、身体のひねりなどを加えたⒷ。どちらも、「刀をキャラクターより前面に置いた構図」という、刀を主体にするという点で一番シンプルな構図で作ってみました。シーンなどにもよるので、どちらがより良いということはありませんが、Ⓑのほうがカッコよく見えるのではないでしょうか。

ひねりなどを入れず、まっすぐ構える

胴体にひねりを入れて、腕の伸ばしを効かせる

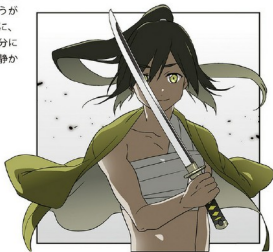
単純に「刀を前面に出すこと」で刀を主役に持ってくることは簡単ですが、その所有者にも動きを取り入れることで、主役になった刀も、よりカッコよく見えてきます。

オーバーパースを使った魅せ方

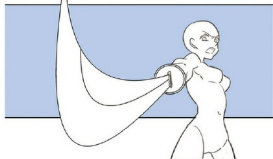
極端な構図の例と、現実的な構図の例を次に図で示しました。左のように、ここまでオーバーにしてしまうと、現実的ではありませんが、あくまで「カッコよさ」で考えるならアリです。キャラクターより大きく見せられること、切っ先などの刀の一部をオーバーに描くことで刀の存在を強くするなど、現実ではありえない分、イラストで魅せる単純な「カッコよさの値」は上がります。

オーバーパースの構図例
刀自体をものすごく大きく見せる構図。イラストを見た際、刀の存在に一番に目がいくように。多少現実離れしていても、とにかく存在感を出して魅せる

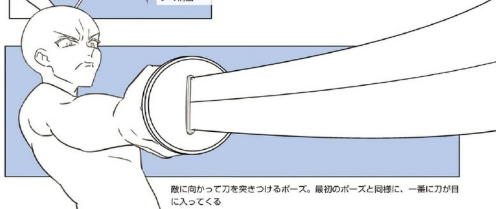
通常パースの構図例
現実で同じポーズをとった場合、当然ながら左のような図にはならない。現実味のあるリアルなポーズを描きたいときは、刀とキャラクターの大きさを比較しつつ、大げさになり過ぎないよう気をつける

ポーズ以外で魅せる方法

前ページで対比したポーズのうち、動きがついていないⒶを使って説明します。単純な動きだけでいえばⒷのほうがカッコよく見えると前述しましたが、次の図のように、キャラクターの身体に動きをつけずとも身体以外の部分に動きをつけることで、刀を主役に置きながら人物にも静かな存在感を生み出すことが可能です。

刀や身体は静止した状態のまま、髪や服に「風が吹いた動き」だけを入れています。
刀をキャラより前面に出しつつ、あえて身体には動きを入れないことで、髪や服の動きに邪魔されることなく、刀を主役としてカッコよく魅せることができます。

ポーズの作例

まっさきに刀の存在が目に入る、切っ先をオーバーなくらい大きく見せる構図

刀をまっすぐ前面で持ったスタンダードな構えのポーズ。
キャラクターの顔を半分隠す構図により、より刀の存在を強く見せることができる

光の効果を追加し、画面の真ん中付近に配置することで刀に視線がいく構図

敵に向かって刀を突きつけるポーズ。最初のポーズと同様に、一番に刀が目に入ってくる

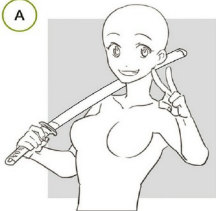
カッコよい構え方

08 「キャラクター」を主体に魅せる

ここでは、先ほどとは逆に、「刀を持ったキャラクター」の「キャラクター」を主体として魅せる、というテーマで、どのようなポーズがあるかを考えていきます。単純に主体をキャラクターにしたいのなら、普通の立ち絵でも充分です。ただ、「刀を持ったキャラクター」であるので、刀を持っている・握っているということを念頭に置き、刀がとってつけたようなお飾りにならないようにしなければなりません。

刀の表現力を活かすポーズ

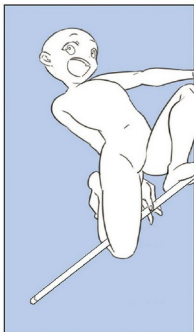
キャラクターを主役にするためには、刀を持った姿は当然として、まずイラストを見た際、一番にキャラクターに目がいくようにしたいところです。そして、キャラクターに焦点を当てつつも、刀の存在も、そこにあって当然のような自然さを出せたら「刀を持ったキャラクター」の「キャラクター」を主体として魅せる、というテーマに沿えるのではないかと考えます。

「刀を持ったキャラクターを主役に」というテーマのもと、2種類のポーズを考えました。
Ⓐはピースサインに笑顔で明るいイメージなのに対して、Ⓑは身体全体に動きを取り入れた戦闘の匂いを感じさせるポーズです。極端な例ですが、どちらもキャラクターの動きが主体でありながら、刀があることによりそのポーズが意味を成すようになっています。

朗らかさを表すポーズ
ピースサインが目立つ明るい笑顔の女性。刀の鞘を肩にのせて存在を示すことで、朗らかな女性、というだけではなく「片手で軽々と刀を扱える。それなのに余裕の表情を浮かべた強そうな女性」などといった、その人物のキャラクター性を想像させることができる

険呑（けんのん）な雰囲気を表すポーズ
抜き身を構え、今にも相手に斬りかからんとする少年。刀自体はキャラクターに隠れてほとんど見えないが、振りかざされた手、グッと勢いを感じる握られた刀、そして剣幕の表情によって、刀が前面に見えずとも、この先この刀で攻撃しようとしているのだな、と想像させることができる

ポーズありきの考え方

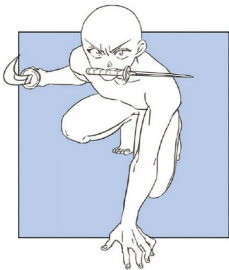
刀で表現したいことありきではなく、先にキャラクターのポーズを決めて、そのポーズに合わせて刀を添えるという考え方もあります。ここでは、一番魅せたいキャラクターに、通常より多少大げさでアクロバティックな動きをつけて、それに絡ませるように刀を加えてみます。

◆アクロバティックなポーズ

例えば左の図。存在を主張する長い薙刀ですが、これを身体全体を使って操る様子を見たとき、最初に目に飛び込むのは、多彩な動きを見せるキャラクターです。

足指を遊ばせてバタバタとした動きをイメージ

ボディラインや腕の動きをしっかり見せることでキャラに注目を集める

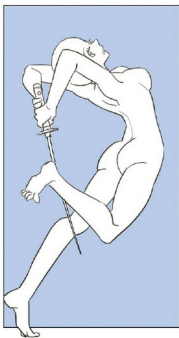
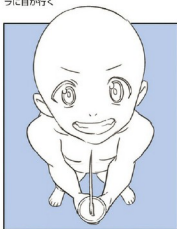
◆一風変わったポーズ

右の図は刀を口でくわえるなど「普通」とは違ったポーズ。普通は手に持つべきと認識されている刀が口にくわえられていることにより、たとえ武器の存在がキャラクターより前面に出ていても、刀の存在を主張しつつ、普通とは違うキャラクターの動きに目を向かわせることができます。

ただし、左の図のように装飾過多だったりして刀の主張が激し過ぎると、どうしても刀のほうに目がいってしまい、キャラクターが霞んでしまうこともあります。

ポーズの作例

刀を後方に、腕を手前に伸ばして目立たせる構図。
途切れた下半身が「どんな動きをしているのか」わかるくらいに、胴体のひねりや脚の動きを入れる

上からのアングルで頭を中心に描いた構図。表情がよく見えるのでパッと見たときにキャラに目が行く

キャラに身体の動きを大きくつけたポーズ。身体全体というより、手指、足指一本一本の動きや表情の細やかさでキャラを魅せていく

こちらも同様に、キャラクターの動きを派手にしたポーズ。このように刀を持ったときの動きとしてはありえないようなアクロバティックな動きも、キャラクターを主体として魅せたいときは有効

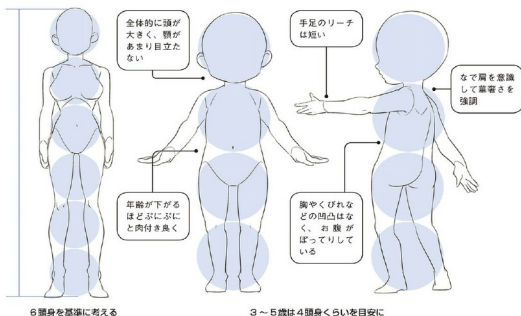
09 身体が小さくても動きで魅せる 子供のポーズ

ここでは、キャラクターが子供（幼稚園〜小学校の低学年あたりのイメージ）であった場合のポーズについて考えてみます。
成熟した大人を基本として比べると、手足のリーチが短かったり、個体差はあれど体格や身長も小柄になってきます。身体が柔らかく、感情をストレートに出せる表情の豊かさ、男女ともにそこまで体の違いがないといった特徴もあります。そういったところに焦点を当て、子供ならではのポーズを考えてみましょう。

子供を描くキホン

子供を描くときは、「頭が大きく」「手足が短く」「胴体の凹凸はそこまでない」という3点がポイントです。日本人の一般的な成人の頭身を6〜7頭身ぐらいと仮定し、そこから先ほどの3点に気をつけつつ徐々に頭身を下げていくと子供らしくなっていきます。

6頭身を基準に考える

3〜5歳は4頭身くらいを目安に

子供の顔
顔パーツは、目を少し大げさなくらい大きく描き、鼻をあまりでっぱりすぎない程度に。手などの部位も、ふくふくと柔らかい肉がついているので、あまり骨の浮き出ていないように丸々とさせる

子供の手
指も全体的にふっくらと。丸みを帯びれば帯びるほど子供らしくなる

刀を持たせる

子供は身体が小さく華奢なので、重い刀を持つには体力的にも体格的にも適していません。
しかし、そんな重い刀を軽々と振り回す幼子や、小さいながらに剣の達人！　といった設定は、そのちぐはぐさが非常に魅力的です。幼い身体と刀という子供ならではの組み合わせの魅力を考えていきましょう。

◆イメージ作り

例えば、自分の身の丈をゆうに超す長さの刀を持つ子供の図。あどけない表情に、まだ小さくて華奢な身体と、大きく重さを感じる刀とのミスマッチング。ただ、この子供がこの刀を自在に操ることのできるキャラクターだとすると、そのちぐはぐなイメージが途端に魅力的に見えてきます。

「刀」と「子供」を足してポーズを考える際のポイントを、いくつかピックアップしてみました。

剣技を駆使するより、力任せに刀を振り回すほうが子供らしい

元より重さのある刀。幼い子供の背丈より大きいものとなれば当然、重心はほとんど刀に持っていかれてしまう

身体が柔らかいので、アクロバティックな動きでも大丈夫

「子供にはこんなイメージがある」「このキャラクターは子供だけれど、こうだ」など、ポイントは描き手や描きたいキャラクターによってそれぞれですので、上記はあくまで一例です。

◆構図を決める

考えがまとまったら今度は脳内で具体的にイメージしてみます。
ここでは「テクニックもなく振り回しているだけだけれど、身体の柔軟さを駆使し、自分の身の丈以上の刀を扱う子供」のイメージでラフを作っていきたいと思います。

刀に重心を持っていかれてしまっているので、振り上げたときに刀の重さで自身の身体もぐるりと浮かび上がっている

刀にも紐などの装飾を追加し、揺らめかせることで、大きな動きであることを強調

浮び上がったことにより両足は軸を保てず大げさな動きになる。多少アクロバティックなポーズで柔軟さを表現

◆ 下書き

イメージ・構図を元にラフが固まったら、ラフに肉付けし、下書き上でキャラクター化していきます。

子供らしい無邪気な笑顔と全体的にまるまるとしたぽってり体型。
足を大きく上げたり、少々身体にひねりを入れてあげることで柔らかさを表現します。

◆ 着色

線画にして色を塗れば完成です。

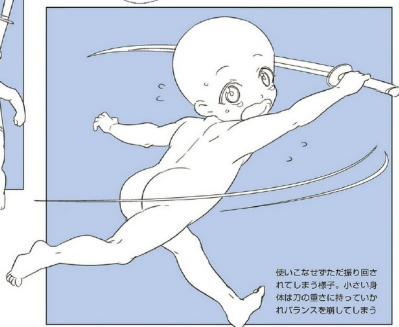
刀と子供を合わせて描く場合、成人とは違い、刀を持つだけの力がないケースがほとんど。刀と子供、どちらに重心を置くかを決めるだけでもそのキャラクターに対するイメージも変わってきます。

今回は刀に重心を置いて、子供らしさをめいっぱい出すことに専念しましたが、例えば、刀の重さに振り回されることなく完璧に扱いこなせる子供キャラクターなども、たいへん魅力的です。その場合は、この後に紹介する、若者〜大人が刀を扱うときのポーズを基本として、頭身だけを子供サイズに落としてみるとイメージしやすいかもしれません。

ポーズの作例

ありえないところから武器が飛び出す。子供の柔軟さを活かしたアクロバティックなポーズ

小さな身体で真剣に刀を扱う様子。両足を思いきり広げ、身体全体を使って子供らしさを表現

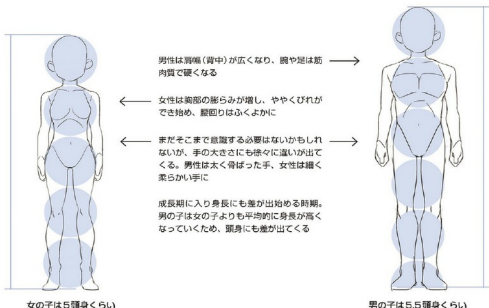
愛らしい小さな体躯に、それより大きな刀を背負っているギャップ感を強調

使いこなせずただ振り回されてしまう様子。小さい身体は刀の重さに持っていかれバランスを崩してしまう

10 若者のポーズ

活発さとしなやかさ

ここでは、キャラクターが若者（中学生〜19歳あたりの年齢のイメージ）であった場合のポーズについて考えてみます。子供の頃より成長が見られる体格や身長に加え、男女で身体の違いも出てきます。ふわふわとして幼く柔らかいばかりだった身体にも、だんだんと力強さや健康的な活発さが加わっていきます。少年・少女漫画で主役を張るのもこの辺りの年齢ですね。思春期を迎え、感情過多になりながらも経験を積んでいく時期でもあります。無邪気なだけではいられない……そんな表情のバリエーションが、ポーズにプラスしてスパイスとなってくれるのではないでしょうか。

若者を描くためのキホン

年齢とともに性別差が感じられるようになってくる時期。大人と比べればまだまだしっかりとした差はないものの、少しずつ、男女での体格や力の差が出てきます。
子供ではあまり意識しなかった身長や身体の凹凸などに注目して見ていきましょう。

◆男女の描き分け

顔つきにも少しずつ男女差が出てきます。キャラクターにもよりますが、顔つきで簡単に男女差をつけるときは、次のようなポイントをおさえましょう。

女の子は愛らしく
女の子は、ぱっちりとした目に長い睫毛（まつげ）、薄い眉毛に小さな口にふっくらとした唇。全体的に柔らかさを感じさせる顔つき

男の子は精悍（せいかん）に
男の子は、睫毛は強調せず、意志の強そうなまっすぐな目、太い眉毛。勝気な口元に女の子と比べると全体的に少し硬そうなイメージ。首には喉仏

刀を持たせる

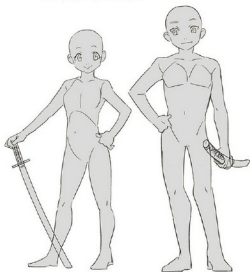
子供の頃とは違って、心も身体もだんだんはっきりしてくる少年・少女期。振り回されるだけだった大きな刀を持っても、子供の頃よりは見映えのする年齢です。
制服を着用するようになるのもこの頃。「刀」+「学生服」なんてちょっとした現代ファンタジーのようで、心をくすぐるものがあります。子供ほど無邪気ではいられないけれど、大人ほど冷静にもなれない。そんな難しい年頃の若者に合うポーズには、どんなものがあるでしょうか。

成長するにつれ、刀を持つ格好が様になってくる。それでもまだ幼さはキープ

男女での体格差を考える。きっと女の子では扱えない重さの刀も、男の子は容易く使ってしまうのかもしれない

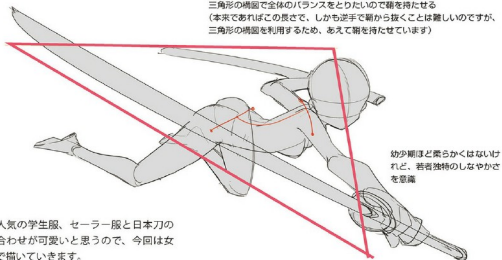
または、そんな重さのものを女の子が簡単に扱っていると、ギャップがカッコよい

◆ イメージ作り

完全に大人にはなりきれない、まだ幼い顔立ちと、どこか危うさを残した未発達な身体。感情の波がセーブできなくて時には暴走してしまうこともある成長期。そこに刀という武器をプラスしてみると、危うくも青春らしい感情の波が姿を持って具現化したようにも感じられます。希望と不安が織り交ぜあった少年期と、鋭い刃の組み合わせは、見ている側の気持ちを高揚させてくれます。

◆ 構図を決める

今回は「青春の叫びを具現化したような刀」をテーマとして、上で出してみたイメージを合わせてポーズを考えてみます。ただ振り回せばいいというものではないことくらいわかっている、でも抑えきれない感情がそれを止められない。頭では理解しているのにどうにもならない。そんな悩み多き青春時代をイメージして描いていきます。

三角形の構図で全体のバランスをとりたいので鞘を持たせる
(本来であればこの長さで、しかも逆手で鞘から抜くことは難しいのですが、三角形の構図を利用するため、あえて鞘を持たせています)

幼少期ほど柔らかくはないけれど、若者独特のしなやかさを意識

定番人気の学生服、セーラー服と日本刀の組み合わせが可愛いと思うので、今回は女の子で描いていきます。

◆下書き

構図・イメージを元にラフが固まったら、肉付けして下書き上でキャラクター化していきます。刀をキャラクターより前面に出す場合、後ろのキャラクターの線画が変にならないように、ひとつずつバラして考えます。

雅に魅せるポイント

プリーツスカートを描くコツ

腰のなだらかな曲線に合わせてスカートのひだを描き込んでいきます。臀部のかたちに沿うように外側へふわりとスカートがなびくイメージで円状に広がらせます。また、左太ももでスカートが押し上がっている部分はシワを入れて布がまくれている様子を表現します。このように脚の上がり下がり具合・位置などによりスカートは様々にかたちを変えますが、常にプリーツのひだ部分の形状を意識しておきます。

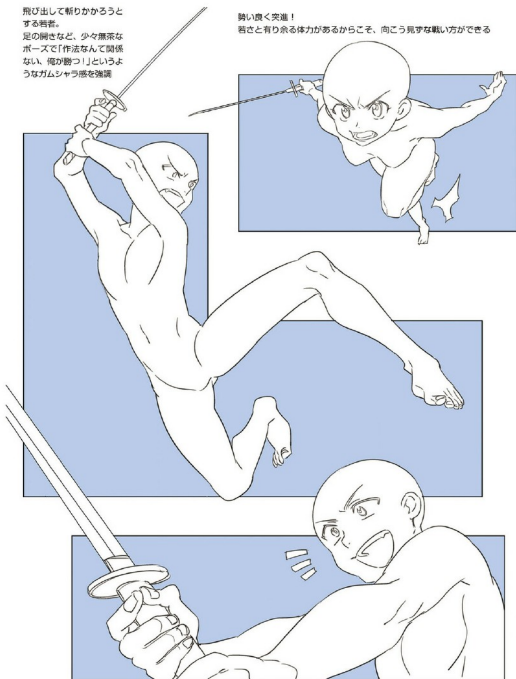
◆着色

線画に直して色を塗れば完成です。

子供の頃にはわがままに出せていた赤裸々な感情も、思春期という壁に苛まれ上手く言葉にならなかったり、行動に起こせなかったりと悶々とする年頃。そんな若者の本心を体現したような鋭い刃を持たせることにより、青春時代の葛藤が目視できるような、心の内をぶつけられたようなイメージを表現しました。また、制服は武器との相性も良く、未熟な身体に刃物という組み合わせは、どこか扇情的な魅力を感じさせます。

ポーズの作例

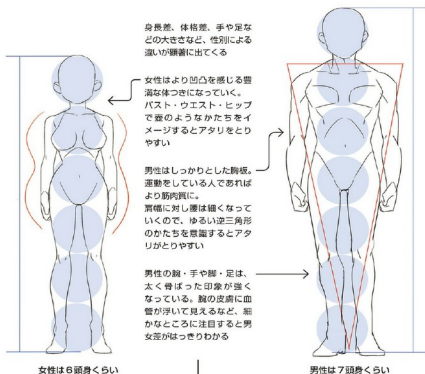
飛び出して斬りかかろうとする若者。
足の開きなど、少々無茶なポーズで「作法なんて関係ない、俺が勝つ！」というようなガムシャラ感を強調

勢い良く突進！
若さと有り余る体力があるからこそ、向こう見ずな戦い方ができる

刀を持つ喜び、「嬉しい」という感情をそのまま表してしまう、素直で表情豊かな若者らしさを表現

11 成熟し、落ち着きを感じさせる 大人のポーズ

ここでは、キャラクターが大人（成人～50歳あたりの年齢のイメージ）であった場合のポーズについて考えてみます。成人になると、いよいよしっかりとした男女差が出ます。
感情のままに動いていた青春時代とは違い、物事を頭で考える冷静さが出てくる時期ではないでしょうか。
また、年齢的に子供を持つ母親・父親になっていてもおかしくありません。刀を持たせたときのキャラクター作りで、我が子や家族を守るために刀を抜く、そんなシチュエーションも想像することができますね。

大人を描くためのキホン

男性はより力強く逞しく、女性はより豊満で魅惑的な体つきに変化していきます。
また、40代になれば初老期に入り、肉付きにもたるみが生じてきます。お酒の飲み過ぎなどでビールっ腹になったようなメタボなキャラクターも考えられますね。このような身体の変化にも注目しながら見ていきましょう。

男性の腕
女性の腕と比べて強くガッシリとしている。
細身の人でも、少年期ではさほど感じられなかった男女差が、腕や足に体格差となって表れる

◆男女の描き分け

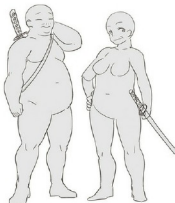
大人の女性の顔
化粧を覚えた大人の女性をイメージ。横顔では、睫毛もピンと目立つように配置するとより魅惑的な顔立ちに。線の細さ・柔らかさは残しつつ、顎をシュッと細くしたりすると、大人びたイメージに近づく

大人の男性の顔
骨ばった輪郭や喉仏を強調することで、成熟した大人の男性らしさを表現。ヒゲなどのアイテムをキャラクターに生かすことができる

刀を持たせる

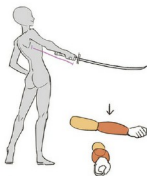
心身ともに成熟した大人の男女。自立し、冷静な判断が下せるようになった彼らには、落ち着いた雰囲気のポーズが似合うかもしれません。若い時期に無茶をした経験も、大人になったからこそ、自分の進むべき道だったと知る世代。怪我をしても傷ついても、目の前の壁をガムシャラで突破してきた若い頃とは違い、自分が傷つけば悲しむ人がいるという現実を考えます。現実を見据えているからこそまずは考え、大切な人が悲しまないように落ち着きながら状況を判断できるようになっていきます。

◆イメージ作り

成人の表現
少年時代の未発達さは抜け、長い刀が似合う容貌に。洗練された肉体で、武器としての刀を、ただ自分のためだけではなく誰かのために、何かを守るために振るう。そんなキャラクター像が浮かんでくる

中年世代の表現
少し年齢を上げつつ、ふくよかさを増した男女。どこにでもいそうな中年世代のキャラクターが、実は名刀の使い手だった、なんて設定も、とてもカッコよい

◆ 構図を決める

まずは脳内イメージを練っていきます。「落ち着いていて、それでも迫力を感じさせるポーズ」をイメージ。ポーズに凄みを出したいので、若干下アングルから見上げるかたちで身長のある男性を仁王立ちさせてみます。

◆ 下書き

青春時代は過ぎ去り、それなりに守るものもでき……何かを守るために何かを犠牲にしなければならない、現実の苦味を知った彼には少し気だるげな様子に銜え煙草がよく似合います。
構図・イメージを元にラフが固まったら、肉付けし、下書き上でキャラクター化していきます。

◆ 着色

線画にして色を塗れば完成です。
落ち着きを感じさせつつも鈍く光る切っ先によって、相手に向けられている迫力が伝わります。全体的にシックなイメージだったので、配色も少々暗めの色を選びました。大事なものを守るために、若さだけでは越えられない現実を知ったからこそ滲み出る、リアルな大人の渋味を表現しました。

ポーズの作例

傷ついても、つらくても、大事な人のためならいつだって笑って帰ってくる父親のイメージ。
「全身傷だらけ、力強く筋骨隆々な体つき、しかし子の頭を撫でる父の手つきは何よりも優しい」というような描写で愛情深い様子を表現

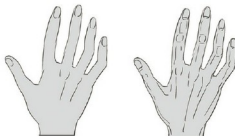
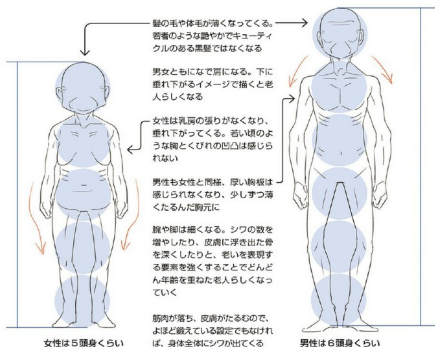
子供を守る母親のイメージ。弱気な子を後ろに配置してあげることで母の強さや威厳が際立つ

秘めた強さを感じさせるために

12 老人のポーズ

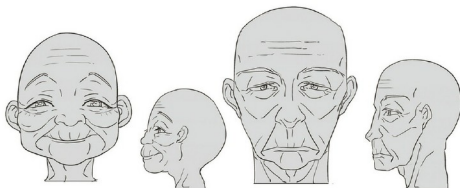
ここでは、キャラクターが老人であった場合のポーズについて考えます。老人は、筆者が「刀や武器を持たせた際に一番カッコよいと思う世代」でもあります。
体力や体格は若い者に負けるかもしれませんが、長年生きてきた中で培った経験と知識の豊富さは引けをとらないことでしょう。まさに人生の先輩ですね。
そんな知識の仙人たちに、刀という武器をプラス。誰よりも冷静に、誰よりもしたたかに物事を見据える目を持ち、若い世代に「敵わない」「太刀打ちできない」と感じさせるような、凛とした圧倒感をイメージします。

老人を描くためのキホン

高齢になってくると、自然と腰が曲がり体格も衰えていきます。そこで、頭身は、成人頭身の基本としていた6～7頭身より少々低めに設定します。筋肉や肉は落ち始め、背中も小さくなり、腕や足なんかも折れそうなほど細くなったり。若い世代と比べてしまえば、見るからに全体的なステータスは劣っているように見えることでしょう。顔や腕などの各部位にも、生きてきた経験値がシワとなってその身体に刻まれます。

老いた手の描写
年齢を重ねていくことで肉が落ち、細くシワシワになっていく

皮膚の下にある手の骨や、血管などが徐々に浮き出てくるので、より多くの線が必要になってきます。「老人を描く」といった際に、どうしても外せないのはこういった年月を重ねた末のシワです。これまでよりさらに、各部位１本ずつ丁寧にシワを描き込んでいきましょう。

◆男女の描き分け

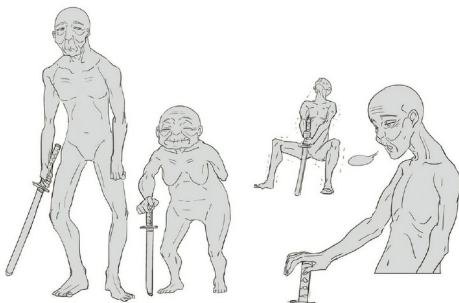
老人の男女の描き分けは、少々難しく感じるのではないでしょうか。ここでは筆者の描き分け方を紹介します。

老人の女性

女性は、優しく丸みを帯びた輪郭に、大きな目がそのまま垂れ下がったような愛らしい目。男性に比べると頬の肉付きが良いので、たるっと、もったりとしたような、そんな肉の垂れ下がり方を強調することで女性らしく見える

老人の男性

男性は肉が落ち、イメージ的に全体が硬さを増したように見える。肉がへこみ、首元の肉も落ちていく。浮き出る喉仏を強調することで男性らしく見える

刀を持たせる

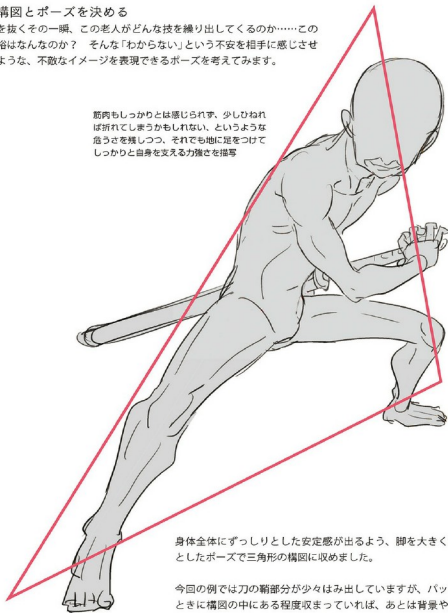
全盛期だった若い頃と比べ、体力はどんどん衰えて身体も萎んでくる老人。
しかし、年月とともに培ってきた経験値や、その経験から刻まれ、蓄積された知識・知恵・知見など、若い世代には持ち得ない魅力がたくさんあります。そこに刀という武器をプラスしてみると、重く体力のいる刀を扱うためには適さない身体でのギャップ感など、体力というハンデがあるからこそ、その秘めた力が垣間見える瞬間が魅力となってきます。

杖代わりに使ってみたり

若い頃と比べると、やはり体力は追いつかない

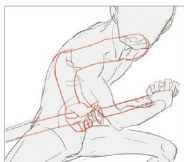
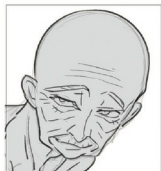
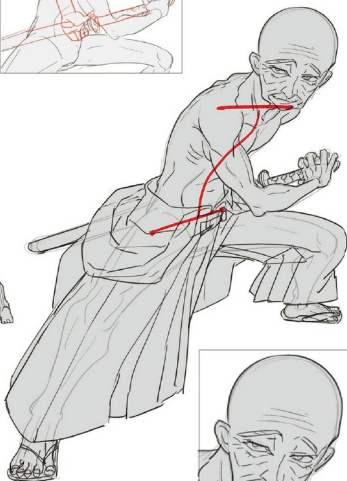
◆ イメージ作り

描きたいポーズをイメージしていきます。老体でもカッコよく見えて、なおかつ、まだまだ本気は出していない……という余裕を感じさせるような。相手に「体力や力では自分が劣るはずがないのに、どうもこの老人に勝てなさそうだ」と思わせられるような、若い者には負けない力のイメージを引き出してみます。

◆ 構図とポーズを決める

刀を抜くその一瞬、この老人がどんな技を繰り出してくるのか……この余裕はなんなのか？　そんな「わからない」という不安を相手に感じさせるような、不敵なイメージを表現できるポーズを考えてみます。

身体全体にずっしりとした安定感が出るよう、脚を大きく開いて腰を落としたポーズで三角形の構図に収めました。

今回の例では刀の鞘部分が少々はみ出していますが、パッと全体を見たときに構図の中にある程度収まっていれば、あとは背景や服、小物などを追加しながらバランスを整えていくことも可能です。
本書でたびたび使用している「三角形の構図」ですが、これはあくまでひとつの構図法であり、「何が何でも枠の中に収めなくてはならない」というわけではありません。構図法にとらわれ過ぎないこともまた重要です。

◆ 下書き

老人らしい体つきを見せたいので、上半身は着崩し、バランスをとるため下半身は袴、という服装にしました。こけた肉にアバラや背骨が浮き出ている様子を描写します。

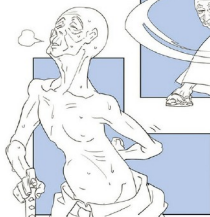
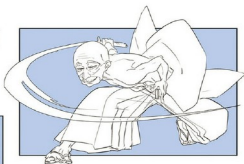
◆ 着色

線画に直して色を塗れば完成です。
どこか不敵な表情に、これは勝てないのではないだろうか……と相手がつい不安を覚えそうになるような。そんなイメージができたでしょうか？

今回は老体を意識して見せたかったので、線画や着色の際もシワの一本一本に注意をはらって、肌に影を入れる箇所を普段より多くしています。

若い世代ばかりを描き慣れていると、いざ老人を描こうとしたときに、案外思いきって肌にシワを入れられなかったりします。普段描いているものと違うから、なんとなくこれじゃない感を持ってしまうのですね。肉が落ちくぼんだところ、たるんだところ、骨が浮き出ているところ……など考えながら、思いきってシワシワと線を足していくと、徐々に老人っぽくなっていきます。

ポーズの作例

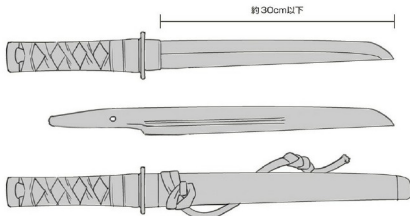
長い年月を経て極めた抜刀術で魅せてくれる

体力が追いつかなくて疲れてしまう。そんな老人らしい、年齢を感じさせる一面があってもよい

秘伝技　脳内でアニメ化してみる

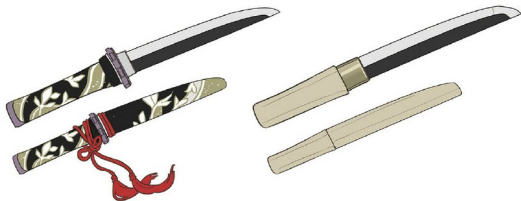
ただの１枚絵だとしても、描くキャラクターの性格や体力、刀を扱うにあたっての力量など、細やかなところを自分の頭の中だけで構わないので考えておき、いざ絵にする際に、「このポーズに至るまでにはこんな場面があって、こんな敵がいて、そしてこのポーズをとった後はこういうシーンが繰り広げられるはず……」などといった、脳内劇場を完成させることが、良いポーズを作るためのミソといえます。

Part 3
日本刀の描き方

01 短刀

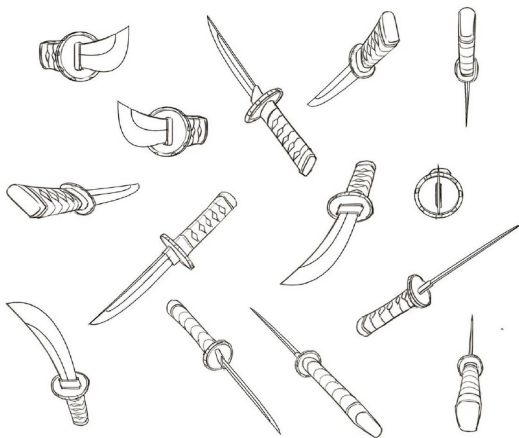
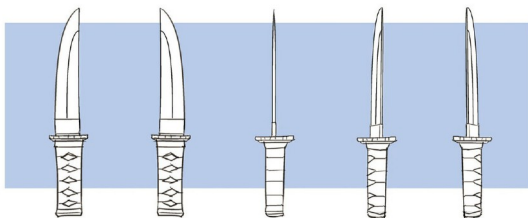
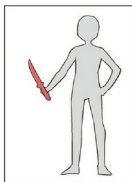
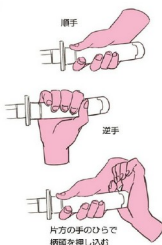
短刀とは、刃の長さが約30cm以下の刀の総称で、その大きさから「断ち切る」というより「刺す」あるいは「突く」ために使われます。刀としては小さく軽い分類のため携帯しやすく、「守り刀」「懐剣（かいけん、ふところがたな）」として女性や子供が所持することもありました。室内での戦闘や待ち伏せての攻撃など、大振りな太刀や槍などの長物が苦手とするシーンで、至近距離での攻撃の際に役立ちます。

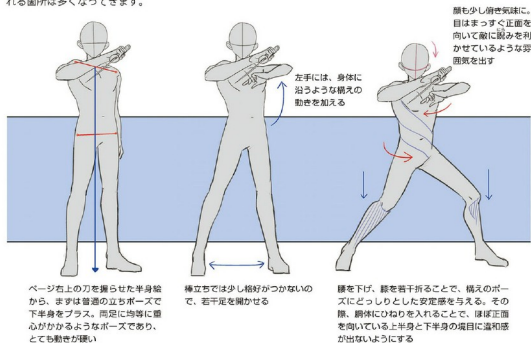
短刀の構造

短刀の例

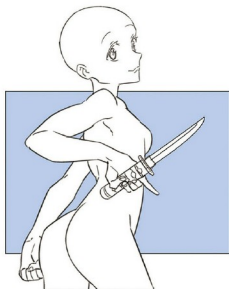
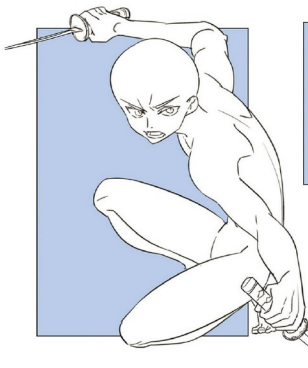
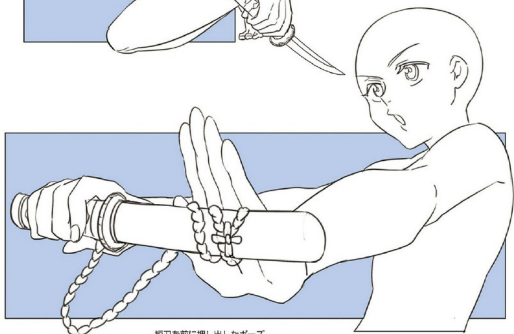
守り刀

古来より刀剣は神聖な武具であり、祭事に用いる短刀も数多く存在する。転じて、武家の女性などのお守りとして、短刀を持たせる習慣が生まれた

簡素な短刀

江戸時代には、武士でない町民であっても、脇差までの長さの帯刀は許されていた。ただ、本物の刀剣はたいへん高価であったため、いわゆるドスと呼ばれるような、作りの簡素な短刀が用いられることが多かったといわれる

様々な角度から見た短刀の作例

短刀+人のポーズを考える

◆ポーズを作るときの考え方

短刀は、刀としては軽く、小回りの利く大きさであるため、両足に加え、左手や胴体のひねりなど、動きを加えられる箇所は多くなってきます。

ポーズの作例

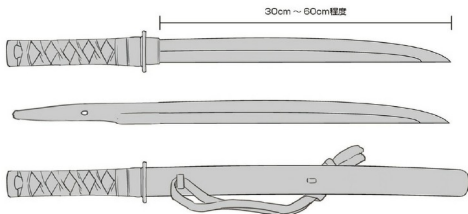
刃の部分が短いため、二振り持たせてもコンパクトに収まる。そのため、大きな動きをつけやすい

護身用として女性も扱っていた短刀。小さく身軽なため、キャラのポーズ自体の動きが多くても、邪魔にならず綺麗にまとまる

短刀を前に押し出したポーズ。実際には小さくとも、大きく描くことで刀に迫力を出す

02 脇差（わきざし）

脇差（または脇指）とは、刃渡り1尺（約30cm）～2尺（約60cm）程度の短めの刀剣の総称です。脇差は、江戸時代に武士が大小二振りの刀を差すようにと武家諸法度にて義務付けられたことで普及しました。この歴史的経緯から、製法は打刀に準じるものがほとんどです。脇差の役割は「主な武器である大刀（太刀か打刀。本差（ほんざし）とも）の予備としての小刀」です。そのため、基本的な用法も、大刀と変わらないとされています。その一方で、「短めの刀剣」としての脇差の特質を活かした技（小太刀術など）を持つ流派も存在します。

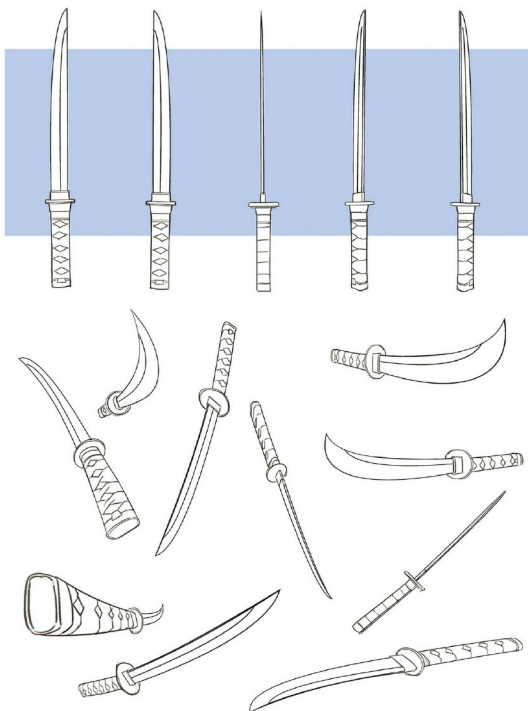
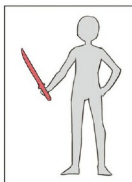
脇差の構造

脇差の例

忍刀（しのびがたな）

脇差としては長めの、反りのない直刀。
名前の通り、忍者が使用したといわれる。忍者の武具には謎が多く、実在が疑問視されることも

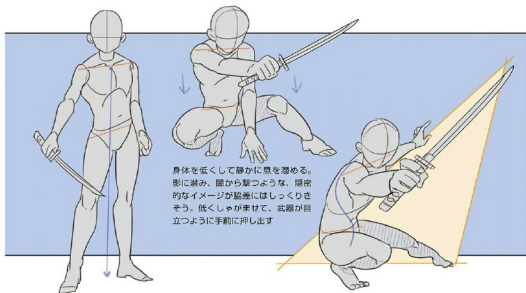
刺刀（さすが）

鎌倉時代風の大ぶりの短刀。
元々の脇差の起源（平安時代～室町時代）は、「大型の主武器（太刀や槍）に対する副武器」であり、「乱戦で用いる大ぶりの短刀」に近いもの。これらが「より殺傷力の高い刺突用の短刀（鎧通し（よろいどおし））」や、「太刀より扱いやすい歩兵用の刀（打刀）」へと変化していったといわれる

様々な角度から見た脇差の作例

脇差+人のポーズを考える

大きさ比較

脇差の構え方の例

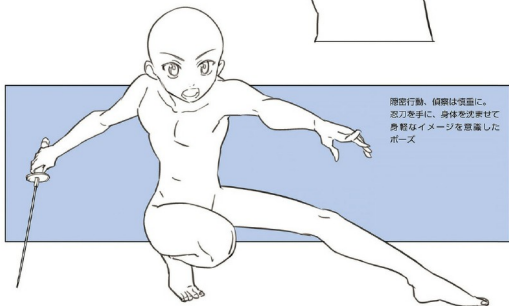
◆ポーズを作るときの考え方

「太刀や打刀の予備」という役割から、普段は影に隠れている実力が垣間見えるようなポーズを考えたいと思います。

短刀のときと同様、片手に刀を握らせた立ちポーズから考え始める。両足に均等に重心がかかるポーズであり、とても動きが硬い

体を支えていた左手を地面から離し、右手には少々強めのパースをかけて手前に押し出した刀を大きく強調。左脚を奥に伸ばしたことで少し倒れそうなポーズになったが、この「倒れそう」という動きを見せることで躍動感のあるポーズができた

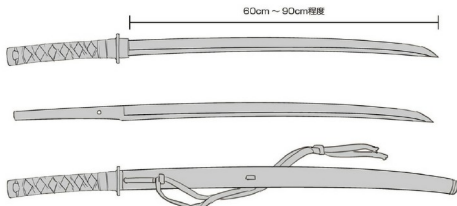
ポーズの作例

脇差をまっすぐ構えた
様子を俯瞰

構えたポーズで目線をしっかり
前へ向けて真剣な表情。
脇差は短刀よりは大きくとも、
コンパクトな構図に収めやすい
長さ

隠密行動、偵察は慎重に。
忍刀を手に、身体を沈ませて
身軽なイメージを意識した
ポーズ

03 打刀（うちがたな）

打刀とは、徒歩での戦闘で扱いやすいように工夫された刀剣の総称です。足軽などの歩兵による集団戦闘が主流になる室町時代以降、「刀」といえば多くは打刀のことを指します。長さは刃渡り二尺三寸（約70cm）前後のものが主で、腰に差した状態からでも抜きやすい形状が特徴です。長くて重い太刀に比べ、打刀は軽量で乱戦にも強い、攻守のバランスの良い刀剣と考えられます。

打刀の構造

打刀は基本的に徒歩での戦いにおいての使用が主であることから、短刀や脇差より長く、刃の反り具合も鞘から抜きやすい形状となっています。

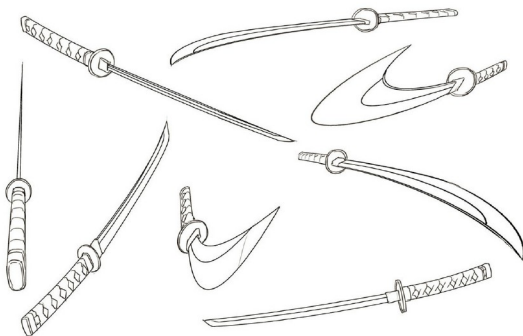
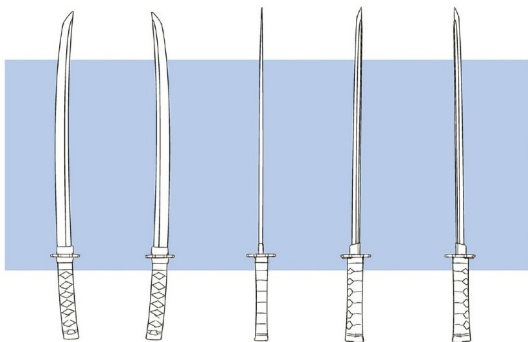
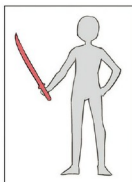
打刀の例

大小拵え（だいしょうこしらえ）

打刀（大刀）と脇差（小刀）の組み合わせ。
江戸時代に「制度としての大小二本差」が定められると、打刀（大刀）と脇差（小刀）を一揃えの刀として製作する「大小拵え」が広まった

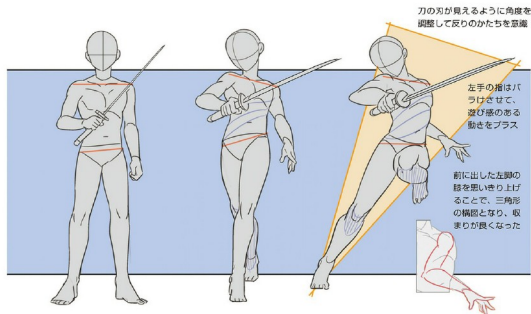
刀掛けに置かれた打刀（右掛け）

刀は表（銘の見える面）を手前に向けて飾るのが一般的とされる。打刀の場合は、刃は上に向ける。上図のように、柄が向かって左側にくるように置くのが「右掛け」。逆に柄が右側にくる「左掛け」で置くと（右利きの人にとっては）いち早く刀を抜きやすいというメリットがあるが、礼を要する場所では「敵意がある」とみなされ非礼にあたる恐れがあるため「右掛け」で置くのが通例

様々な角度から見た打刀の作例

打刀+人のポーズを考える

大きさ比較

打刀の構え方の例

◆ポーズを作るときの考え方

短刀や脇差ほどではありませんが、打刀を持たせた場合も、左手や脚など、動きを入れられる部分がたくさんあります。

基本の立ちポーズ。
肩と腰の位置は「ハ」の字を意識

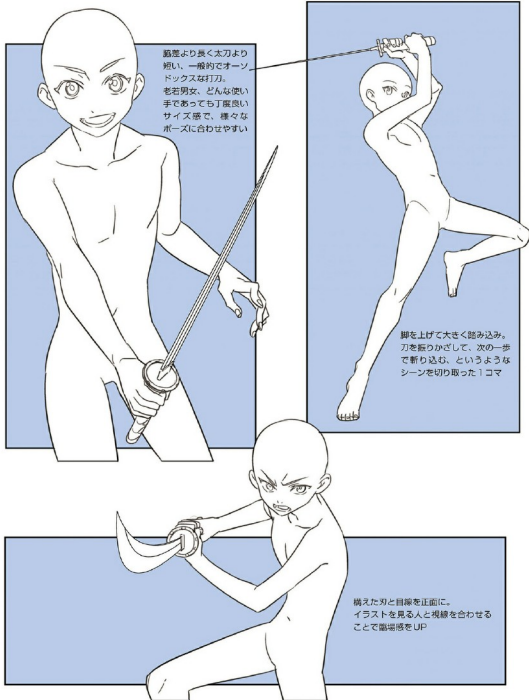
胴体にひねりを入れて、左脚を前に出す

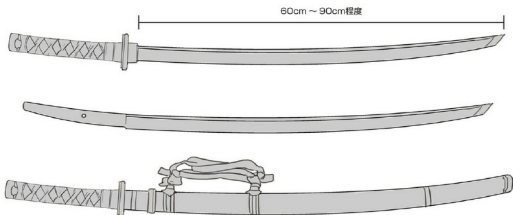
刀のかたちを見せるため、刃の面が見えやすくなるように持ち手の角度を調整していく

左腕は身体の後ろにぐっと引き込むことで、勢いが増し、動きがプラスされるだけでなく、全身が三角形に収まり、構図的にも綺麗に見える

ポーズの作例

脇差より長く太刀より短い、一般的でオーソドックスな打刀。
老若男女、どんな使い手であっても丁度良いサイズ感で、様々なポーズに合わせやすい
脚を上げて大きく踏み込み。刀を振りかざして、次の一歩で斬り込む、というようなシーンを切り取った1コマ
構えた刃と目線を正面に。イラストを見る人と視線を合わせることで臨場感をUP

04 太刀

太刀とは、古代から中世まで使われていた片刃の大型刀剣の総称で、中世の武士が馬上戦闘メインで用いた武器です。同時代から存在する剣（両刃）が刺す・突くことを目的とするのに対し、太刀は「断ち切る」ことを目的としています。そのため、語源は「断ち」＝「太刀」であるともいわれます。ちなみに、剣の語源は、「貫く刀剣」＝「つるぎ」といわれています。武具としては、武士による騎乗戦闘が主流だった平安～鎌倉時代前後に多く用いられました。そのため、馬上での使用を想定した、長くて反りの強い刀身を持つものが多くなっています。

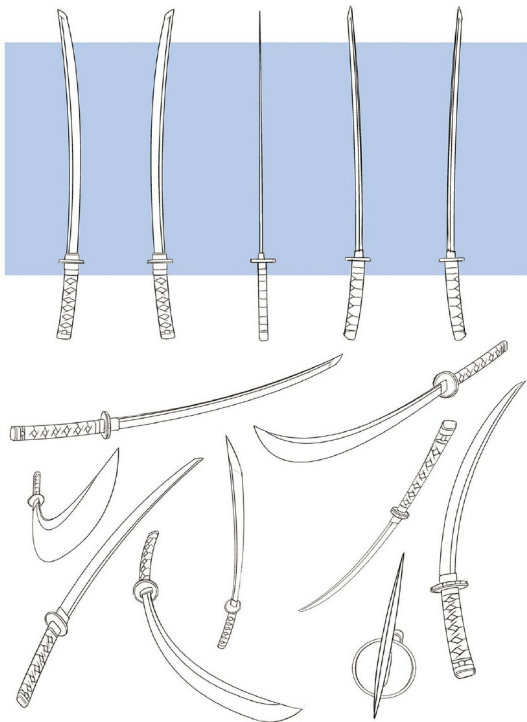
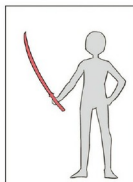
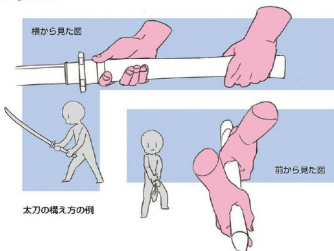
太刀の構造

太刀の例

儀礼用の太刀

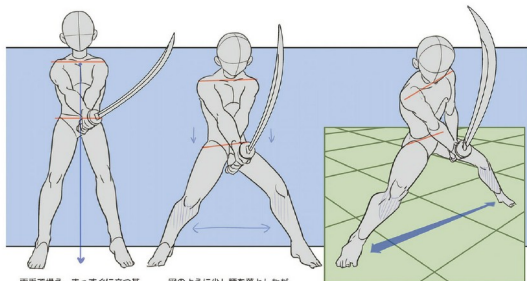
公家が宮中の儀式の際に身につける儀礼用の太刀（儀仗）。螺鈿や蒔絵などの装飾が施された美しいものが多い

佩刀

打刀は徒歩で素早く抜けるように、刃を上に向けて鞘に納めて腰帯に差す（帯刀）のに対し、太刀は図のように刃を下にし、腰に紐などで吊るす。これを「刀を佩く」（佩刀）という

様々な角度から見た太刀の作例

太刀＋人のポーズを考える

大きさ比較

太刀の構え方の例

◆ポーズを作るときの考え方

重心はまっすぐ下に落とし、体重が両足にかかるように。太刀を握りしめ、
地面をしっかり踏みしめているようなポーズを考えてみます。

両手で構え、まっすぐに立つ基本のポーズ。太刀の特徴的な刃の反りが見えるよう、真正面に構える

図のように少し腰を落としただけでも、どっしりとした安定感がプラスされる

さらに魅せるポーズにするために、もう一工夫。視点を上に移動してアングルを変えることで、刃先の曲線をさらに強調。
パースがかかったことで、左足がぐっと奥に見える。奥行きが生まれて、より引き締まるポーズになった

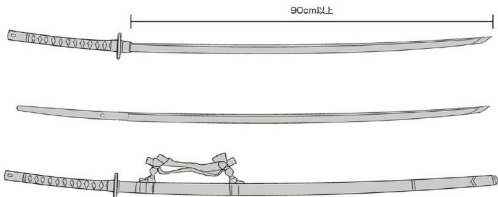
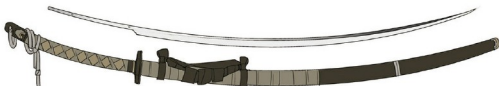
ポーズの作例

今までのものと比べて、刀自体がより
大きく長い太刀。
特にキャラに動きがない状態でも、刀
の存在感は一目瞭然
少し煽りの位置から見下
すような視線。
向けられた太刀の鋭く
尖った切っ先で、揺るぎ
ない敵意を表現
太刀の特徴でもある
反りを、身体の線に
沿うようなポーズで
見せる構図。
余裕のある挑発的な
表情で、どこか妖艶
なイメージを表現

05 大太刀（おおたち）

大太刀とは、文字通り「大きな太刀」「大型化した太刀」の総称です。長さや寸法に規定はありませんが、刃長が3尺（約90cm）以上の太刀が大太刀（あるいは野太刀）と呼ばれています。その大きさ・長さから、常人には抜けないことが想像されますが、なかには実際に戦場で扱われた実戦刀もあるといわれています。武士の台頭が進むにつれ、より大きな武具（太刀）を扱うということは、それ自体が武人としての誉れのひとつとされる気風が根強くありました。

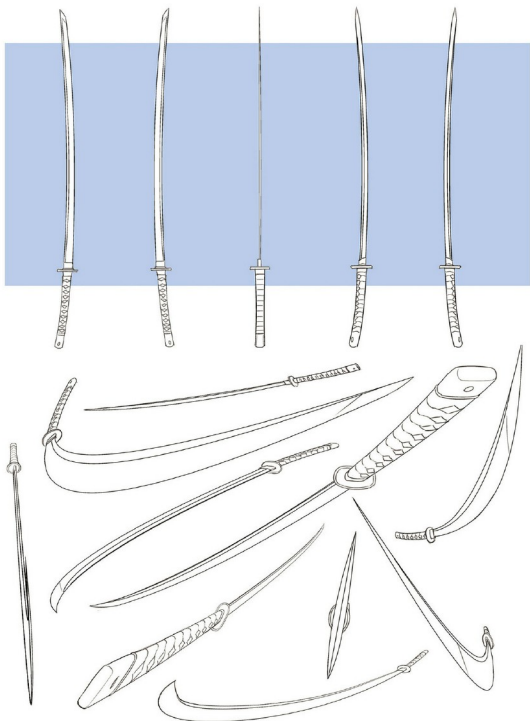
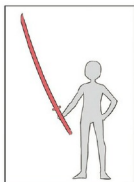
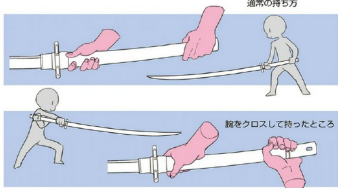
大太刀の構造

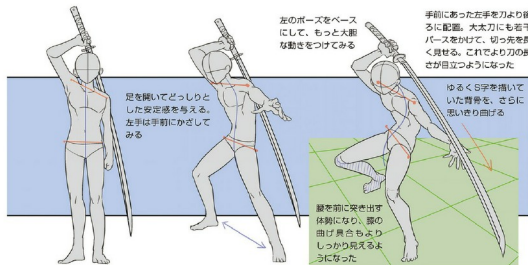
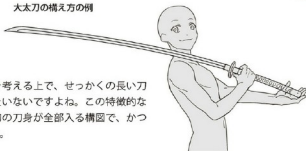
90cm以上

大太刀の例

御神刀としての大太刀

神社などへ奉納するために作られた大太刀。
戦場での太刀の大型化とは別に、神事のための奉納用の大太刀は古くから存在した。あくまで祭礼用であり、実際の武具としては使用できないものもある

長巻（ながまき）

大太刀の派生のひとつ。大太刀に薙刀のような長い柄を取り付けたもので、刀身と柄の長さが半々くらい。薙刀に似た形状だが、出自は別物

様々な角度から見た大太刀の作例

大太刀+人のポーズを考える

◆ポーズを作るときの考え方

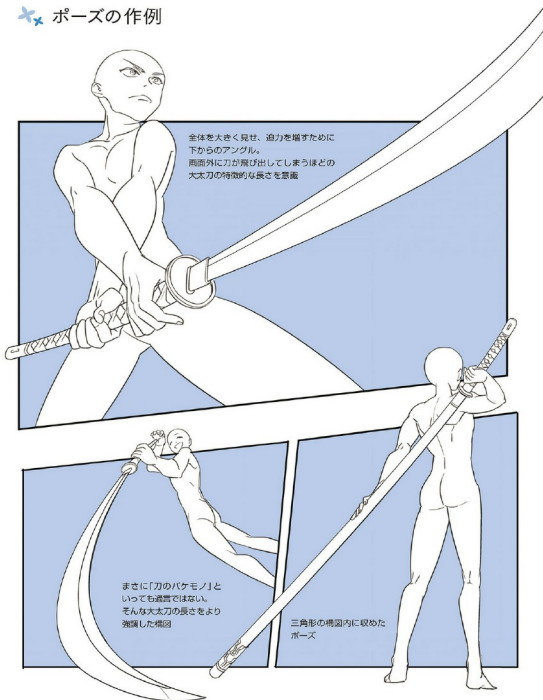
大太刀を持つキャラクターのポーズを考える上で、せっかくの長い刀身が目立たない構図になるのはもったいないですよね。この特徴的な長さと大きさが映えるような、大太刀の刀身が全部入る構図で、かつ動きのあるポーズを考えてみましょう。

キャラより尺のある大太刀を後ろ手で持っている様子。このままではただの棒立ちなので、キャラに少し動きを加えてみる

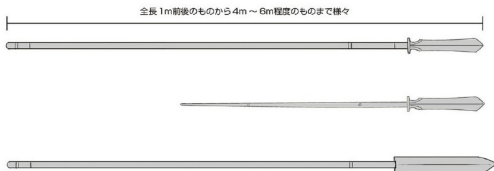
後ろ手に持った大太刀を目立たせるため、正面向きから少し右向きに変更。動きはついたが、なんとなくぎこちない感じが抜けない。左手を刀より手前にしたことで、まだ大太刀があまり目立っていない

左足を手前に突き出し、右足をより奥に配置。奥行きと遠近感が生まれ、両足を大きく開いて大太刀を構えるポーズが、いっそう映えるようになった

ポーズの作例

全体を大きく見せ、迫力を増すために
下からのアングル。
画面外に刀が飛び出してしまうほどの
大太刀の特徴的な長さを意識
まさに「刀のバケモノ」と
いっても過言ではない。
そんな大太刀の長さをより
強調した構図
三角形の構図内に収めた
ポーズ

06 槍（やり）

槍とは、長い柄の穂先に小さめの刃を取り付けた武器の総称です。個人戦闘用の槍としては、手槍と呼ばれる4尺(約120cm)～7尺(約210cm)程度のものが一般的ですが、合戦で用いる槍には、馬上用や集団戦用のものを含めて、もっと長いものが多数あります。槍は、剣などの武器に比べて長い柄を持つため長物と呼ばれます。この長さから、相手の間合いの外から攻撃できることが槍の最大の特徴です。長い柄を活かした鋭い刺突(しとつ)や斬撃(ざんげき)はもちろん、足払いなど「刀では狙い難い部位への攻撃」が得意です。

槍の構造

槍の例

十字槍
刃の形状を工夫して殺傷力を増したもの

鉤槍(かぎやり)
捕縛用に鉤状になったもの

◆ 穂鞘(ほさや)と拵え(こしら)

刀と同様、槍も普段は穂先を鞘(穂鞘)に納めた状態で保管されていました。

簡素な穂鞘
雑兵の槍などの鞘。木製が多い

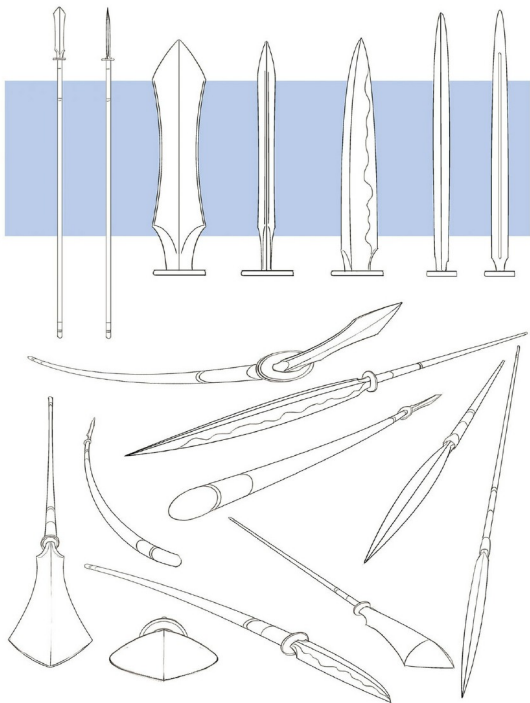
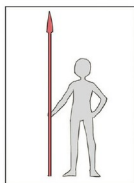
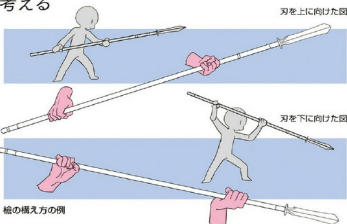
高級な穂鞘
名だたる武将の槍の鞘。螺鈿細工や蒔絵細工入りのもの、家紋を入れたものもある

様々な角度から見た槍の作例

槍＋人のポーズを考える

大きさ比較

槍の構え方の例

◆ポーズを作るときの考え方

大太刀と同様に、槍もまた尺の長い武器です。ポイントは、この長さをいかに上手く構図に収めるか、ということろに尽きます。例えば、下枠のサイズに槍とキャラクターの全身がちょうどぴったり入るような構図で描きたいと思ったとき、長い槍を持たせた上、さらにキャラクターにも動きをつけるとなると、枠からはみ出したりして、上手く収まらない場合が考えられます。

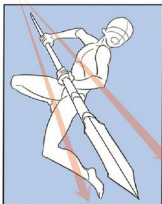
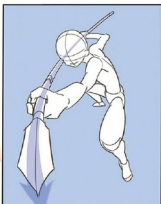
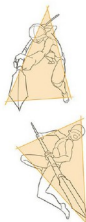
収めたい枠

槍とキャラの全身が入ったけれど、キャラが小さい。余白が寂しい

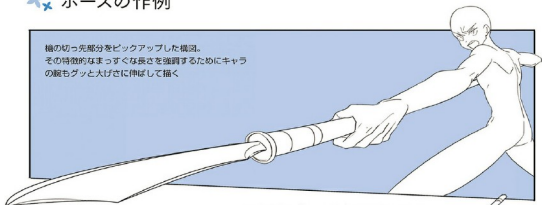
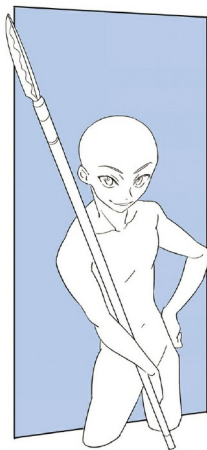
槍が枠外にはみ出す

キャラクターが枠外にはみ出す

はみ出さないように、と気をつけ過ぎると、キャラの動きが制限される

◆パースをつけて画面に奥行きを出す方法

パースを意識して、「画面の奥にも空間がある」と考えると、無駄な余白を作らず画面に収めることができる

まっすぐな槍の柄部分をオーバーパースで曲げて描くと、ポーズに躍動感が生まれる。もちろん実際に曲がって見えることはないので、やり過ぎには注意

三角形の構図を活用すると収まりが良い

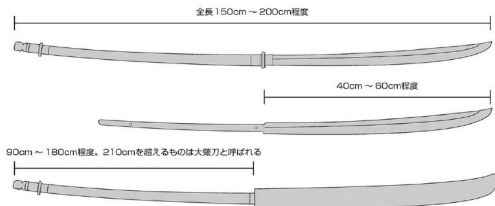
ポーズの作例

槍の切っ先部分をピックアップした構図。
その特徴的なまっすぐな長さを強調するためにキャラの腕もグッと大げさに伸ばして描く

長い柄部分をグリンと曲げ、実際に掴んでいる柄の位置より大きく広く描く。
キャラ自身の動きもオーバーになり迫力がUP

槍とキャラを俯瞰で。
成人男性の身長をゆうに超える長さを意識

薙刀

なぎなた

薙刀（長刀）とは、槍などの長柄武器のうち、斬撃に特化したものの総称です。「振り回す」という動作に適しており、長柄武器として広い攻撃範囲を持つのが特徴です。起源については諸説ありますが、平安時代前後の初期の武士や、寺院を守護する僧兵などによって広く用いられました。後に、戦場での主役は槍や打刀に譲ることになりましたが、一方で、薙刀は武家の婦女子の護身術として発展していきました。

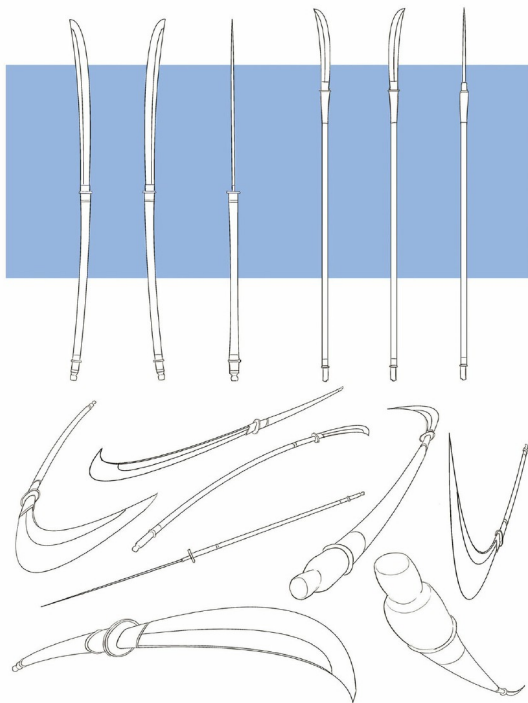
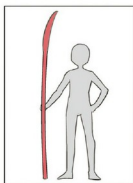
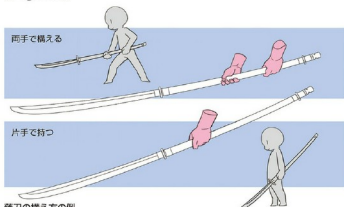
薙刀の構造

巴型と静型

ともえがた　しずかがた

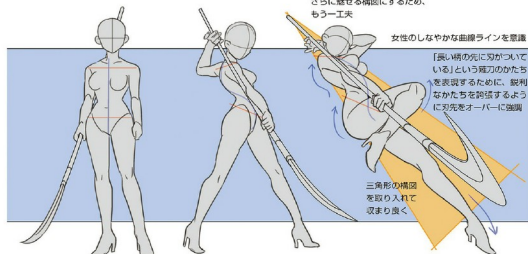
薙刀は、その刀身の身幅と反りの深さによって「巴型」「静型」の2つに分かれます。

「巴型」の刀身
巴御前にちなんで「巴型」と呼ばれる。刀身に反りがあり、切っ先付近がやや広め。江戸時代以降の作などに多い。その反りの大きさから薙ぎ払う攻撃に向いており、和装の女性でも扱いやすかったとされる

「静型」の刀身
静御前にちなんで「静型」と呼ばれる。源平時代など古い薙刀に多く見られる、反りが少なく、刃が切っ先に向けて細くなっていく刀身。この時代には戦場でもよく使用されていたといわれる

様々な角度から見た薙刀の作例

薙刀＋人のポーズを考える

◆ポーズを作るときの考え方

薙刀は、槍と同様に、長い柄のさらにその先に刃がくっついたようなかたちになっているため、刃先の曲がり具合などに注目して描いていきます。

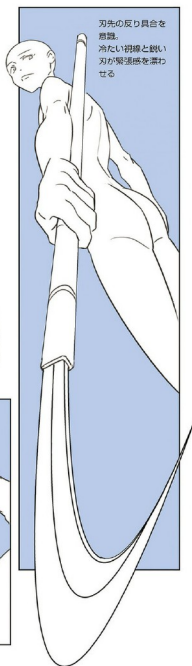
薙刀は後世では女性の武器として活躍しました。今回は女性キャラと組み合わせてポーズに柔軟さとしなやかさを出してみたいと思います。

男性と比べると女性の身体は凹凸や曲線が多いので、多少ぐにゃっとしたひねりの多い動きを加えても自然に見える

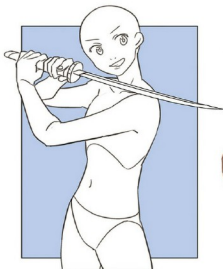
S字の曲線を意識。胴体にひねりを入れて柔らかさを表現。
薙刀も後ろ手に持つことで少しパースがかかる

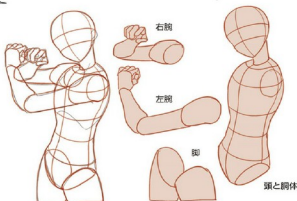
右脚の膝を高く上げて大きく曲げ、誘うような足先で妖艶さを表現。キャラの身体が柄の部分に巻きついているかのような、セクシーで派手な動き。薙刀の形状と女性の身体の特性を活かした、見映えの良いポーズができた

ポーズの作例

女性にも扱いやすい薙刀。
柔軟な女性の曲線的な身体と、
硬く鋭利な薙刀のアンバランス
さがしなやかな強さを感じさせる
刃先の反り具合を
意識。
冷たい視線と鋭い
刃が緊張感を漂わ
せる
薙刀を後ろ手に、キャラの
動きを魅せた構図。
脚を大きく描くことで、
踏み込んだ力強さを表現

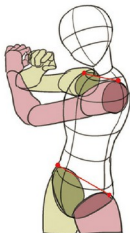
08 「作例」からポーズを作る

最後に、今までの項目で説明してきた事柄を踏まえ、「作例からオリジナルポーズを作る方法」を簡単にまとめます。下図のイラストを参考に、新たなポーズを作ってみましょう。

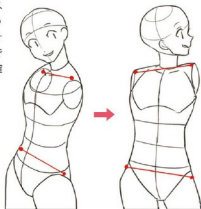
作例からラフ・下書きを起こす

まずは参考にしたい作例をよく観察します。
頭と顔の向きは？　比較的正面を向いている。
では胴体は？　肩と腰の位置は？　腕の関節位置はどうか。
指はどのように曲がっているだろう？　刀をどう握っている？
というように、最初にあらゆる視覚情報を集めます。
ひとつひとつの部位をバラしながら考えていきましょう。

参考にしたい作例

立体として捉えた図　部位ごとに分けて考える

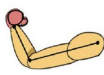
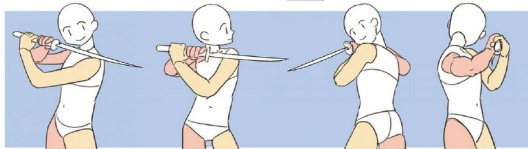
◆胴体に注目する

胴体のひねりは多少見えるものの、頭を立体化してみる限り、俯瞰も煽りもそこまで入っておらず、ほぼ真正面を向いています。少しだけ首を傾けた感じでしょうか。強いパースがかかっているポーズではないようです。右腕と左腕、右脚と左脚。それぞれ胴体に接している部分を線で結んで、肩と腰の位置を大まかに確認しました。

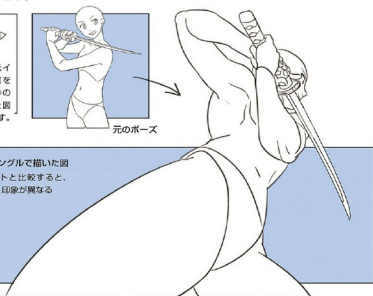
図では横向きの胴体を、正面に戻してみると、下図のようになるのでは、ということが推測できます。

胴体と両腕・両脚が接する面をもとに肩と腰の位置を捉える

全体図

正面から見た図の推測

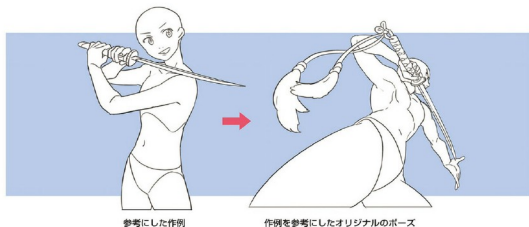
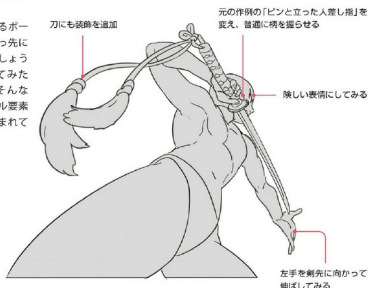
◆腕に注目する

パッと見では複雑な曲がり方をしているように見える右腕と左腕。これらも、丁寧に観察していくと意外と単純なかたちであることがわかります。

「180度ぐるぐるポーズ」の例
部位をひとつずつバラして理解して、最終的にくっつけると、簡単な180度ぐるぐるポーズが自分で作れる

◆アングルを変える

次に、アングルを大きく変えてみます。

◆オリジナル要素を加える

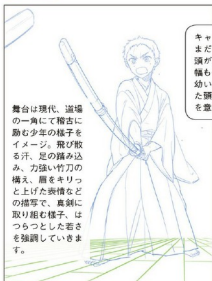
ある程度ポーズが固まったら、オリジナル要素を加えていきます。
元の作例は、刀を両手で構えているポーズ。例えば、この左腕の部分を切っ先に向かって伸ばしてみるのはどうでしょうか。あるいは、どこか負傷させてみたり、顔の向きを変えてみたり。そんなちょっとした要素でも、オリジナル要素を追加していくことで独自性が生まれてきます。

参考にした作例　　作例を参考にしたオリジナルのポーズ

これで、参考にした作例からオリジナルの構図（ポーズ＋視点）を作ることができました。右手を少し動かせば、刀の位置が変わってまた違ったポーズが生まれたり、刀の種類を変えれば、刀の長さや形状の違いから、より面白い構図になるかもしれません。
このようなやり方は、一度覚えてしまえば構図を考える際に毎回使うことができ、たいへん便利です。とにかく、描きたいもの・参考にしたいものを観察すること。練習しているうちは模写でもトレスでもいいので、自分がそのポーズの構造を理解できるまで、体の部位ひとつひとつがどのようになっているのか、しっかり頭に叩き込むこと。それから、アングルを変えたり独自性を追加したり、色々試して描いてみること。魅せるポーズを見つけるためには、どのようなポーズを描きたいか、そのポーズがどのような構図になっているかが自分の中にストンと落ちてくるまで、しっかり観察して試していくことが大事なのです。

Part 4 シーンの描き方

稽古

日々鍛錬に励む若い子供の稽古場面。竹刀を振り下ろして構える、その表情は真剣そのもの。そんな一場面を切り取ったようなイラストを考えていきたいと思います。

1 ラフ

舞台は現代、道場の一角にて稽古に励む少年の様子をイメージ。飛び散る汗、足の踏み込み、力強い竹刀の構え、眉をキリっと上げた表情などの描写で、真剣に取り組む様子、はつらつとした若さを強調していきます。

キャラクターがまだ子供なので頭が大きく、肩幅もそこそこに、幼い印象を残した頭身と体つきを意識します。

2 線画

3 映り込み

4 汗の追加

※汗の部分を赤で示しています。

最後に、真剣さを表現するために汗を足します。身体に描き込むだけでなく、少しだけ汗の粒を飛ばすことで「振り下ろして、勢い良く構えた際に汗が飛び散った」という動きを表現しています。

振り上げて……

振り下ろして、構える！

頭の中でアニメーションを作り、その前後を感じさせるようなイメージで描いていきます。

02 和室

舞台は少し時をさかのぼった日本。晴れた午後の穏やかな時間、庭に面した障子の戸を締めきり、刀を前に、静かに何かを想う老人。そんな、戦からは離れたひととき、和室の閑静で厳かな雰囲気を表現していきます。

1 ラフ

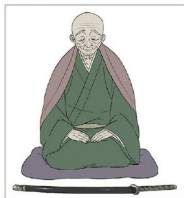
極力、人工的な灯りを削いで、外からの光だけを光源にし、視点を引き気味にして背景をしっかり入れ画面全体にゆとりをとって天井を大きく見せることで、部屋全体の重圧感を出します。キャラクターもあまり主張させずに静けさを表現し、ゆったりとしていながらも、どこか厳かな空間を意識してラフを作成しました。

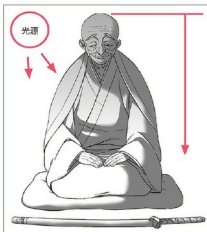
2 障子の影

左図の赤い部分（障子の紙部分）は、灯りのない部屋で唯一の光源となります。強い光が差していることを表現するため、白で飛ばします。障子の枠部分で外の光が遮られるので、光を通すのは紙の部分のみです。

木枠の部分が影になります。この障子部分以外、部屋に灯りがないので全体を暗くすると光の印象も強くなります。特に天井は思いっきり暗くします。このように上部に暗い色を置くと「重いイメージ」を作ることができます。

「上部に暗い色で重いイメージ」は服などにも使えます。

3 着色

和室の和やかな雰囲気に合わせて、全体的に彩度の低い色で配色しました。キャラクターが老人ということもあり、肌の色は発色のよい若々しい明るい色ではなく、グレー寄りのくすみがかった色を選んでいます。

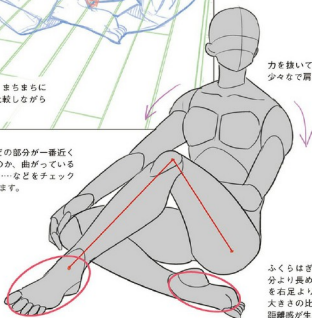
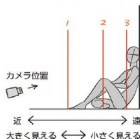
4 老人の影

障子から漏れる柔らかな光のため、全体的にもったりとした影をキャラクターに落とします。

キャラクターの全身に、上から軽くグラデーションで影を入れ、彩度を落とすことで、「灯りのない暗い部屋にいる」印象を強調します。このように、グラデーションを掛けることを筆者は「グラ掛け」と呼んでいます。このグラ掛けは、次のような目的で使います。

- キャラクターが暗い場所にいることの示唆
- 嵐の前の静けさ・怖さなど、「何かが始まるのでは」と予感させるような緊張・沈黙の表現
- 背景に明度の高い色を使った際、キャラクターとの区別をはっきりさせ画面を映えさせる

03 軒下

日陰になる軒下にて、休憩している様子。用心のためか刀は手放さず、肩に立てかけて柱にもたれかっています。いくつもの戦を終えて家へとたどりついた侍の、その視線の先には何があるのか、何を考えて物思いにふけるのか……気になるところです。

04 昼

快晴の青空の下、だんごを頬張りながらくつろいでいると、いつの間にかまわりは猫だらけ……
昼間の、心地良いまったりとした時間を過ごす様子を描いていきます。

1 ラフ・線画

イラスト全体を見ると、手前の2匹の猫が一番カメラ位置の近くにいることになります。メインキャラが一番遠くに居て、①の猫が中間の位置、②の猫が一番近い位置と意識をして、線の太さを変えることで遠近感を出します。

2 着色

快晴の昼間は、太陽の光が色を鮮やかに見せてくれます。ここでは、筆者がいつも使っているグレートーンのくすんだ色味ではなく、それよりも少し明るめで彩度の高い色を選んでいます。普段から高彩度の着色をしないと、発色の良い色選びが苦手になることもあります。そういったときは、例えば目立つ赤色には多少オレンジ色を混ぜるなどしてみると良いでしょう。そうすることによって、目に痛いような原色ではなく、いくらか柔らかな色味に抑えることができます。
このオレンジ色は、7原色のうち、赤と黄の間に存在する色で、赤色の良い点・黄色の良い点を半分ずつもらってきたような色です。「赤では色味が強過ぎるけれど、他の色にはしたくない」といった際に、中和の役割を補ってくれます。

3 影

全体的に発色の良い、彩度の高い色を選ぶと、昼らしい配色ができます。青空の下という設定なので、光源は「太陽」。昼間の強い光を浴びているので、影は色濃く。

影と影でない箇所の境目がはっきりわかるような影の入れ方をすれば強くて熱い日差し、影の境目にぼかしを入れて全体的にふわっとした入れ方にすれば温かで柔らかな日差し、というように影の入れ方で日差しの強さを描き分けることも可能です。

夕方・夜

激しい戦は終わり、ただ独り、戦場に残った侍は空を見つめ立ちすくむ。今回は、同じ構図・同じシチュエーションで、夕方と夜との場合ではどのような印象の違いが出てくるのかを考えていきます。

1 ラフ

近

遠

カメラ位置が上からのアングルのため、立っているキャラクターの頭部分がカメラ位置に最も近く、足元が最も遠い位置になります。

2 線画

周りには彼が倒した無数の敵。折れた刀や鎧の破片、服や布の切れ端が土に刺さって埋まり、あるいは散らばり、戦の激しさを物語っています。そして勝負がついた後もしっかりと握られた刀で、彼のいまだ消えぬ高揚感を表現します。

3 着色

まず地面以外を塗ります。ラフの時点では敵軍の顔を描いていましたが、少々目立ち過ぎるので、黒く塗ることで、まるでそこに誰もいないような空虚感を表現しました。メインキャラの、敵味方なくただ「独り」という孤独感も、より増してきます。

4 影と光源

外での戦闘シチュエーションのため、この場合の光源は夕方ならば「夕日」、夜ならば「月光」となります。

5 血・傷の追加

戦闘で負った傷や血の跡を追加していきます。影はいったん非表示にしておいて、キャラクターの上から[乗算]レイヤーで、刀の傷跡、返り血、刀の刃こぼれ、汚れなどを追加していきます。汚れブラシを作っておくと、服についた土汚れなどを簡単に描き込めます。

6 地面の処理

地面の処理には、[筆]ツールの中の[墨]→[濃い滲み]ブラシを使用しています。大きさや濃度を変えながら、土の盛り上がり・踏まれて硬くなった部分など意識して塗っていきます。仕上げに[エアブラシ]で点々と小さい石や砂を表現します。

7 ハイライト・オーバーレイ

「夕方」は夕日の強い明かりが光源となります。金属である刀や鎧などは光の影響を強く受けるので、布地や肌より少しきついかなと感じるくらいにハイライトを入れていきます。

さらに、一番上に[オーバーレイ]レイヤーを作って茶色やオレンジ色あたりの色を入れます。

「夜」は月の柔らかな明かりが光源となります。ハイライトもあまり尖ったイメージではなく、柔らかいブラシなどで、ぼんやりとした感じで入れていきます。

月明かりには[加算(発光)]レイヤーを使います。とても明るい色味になるので、それを考慮して月光の黄色を鈍くくすませたような緑色を使って塗っていきます。

さらに、一番上に[オーバーレイ]レイヤーを作って暗めの青色を入れます。これで全体的に薄暗い夜のイメージになります。

雨

雨が降る戦場。緊迫した展開の表現に使われる他、涙を流す表現との相性も良い「雨」は、戦いの場をシリアスでムードある雰囲気に仕上げてくれます。ぬかるみに足をとられても、汚れ、濡れるのも厭わず、信念を守るため戦場を駆け抜ける侍の姿など、まるで映像がそのまま目に浮かんでくるようです。

1 イメージ

ここでは「雨が降りしきる戦場。ぬかるみに足をとられながらも勇ましく雄たけびをあげる男」をテーマに構図を練っていきます。

2 ラフ

パースがついた腕など、服を着せる前にもう少しわかりやすくするために簡単なアタリからさらに肉付けします。

ある程度かたちになったらその上から服を着せていきます。勢いを表現したいので、雨で濡れて重くなっている着物の裾などを思いきり動かします。

3 線画

ラフが完成したら線画です。手前にくる腕は若干線を太く、その他、奥にある身体などは線を細くすることで、手前にあるものは大きく、遠くにあるものは小さく見える「遠近感」を出します。

4 着色

空が雲に覆われているので、キャラ自体も後で彩度と明度を下げて暗めの色にします。まずは簡単にベタ塗り。

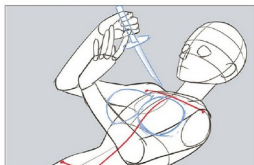
5 影・ハイライト・濡れた表現

影・ハイライトを入れます。前述した通り、空が雲に覆われている設定なので、特定の位置に光源を置いたりはしません。

空(真上)から降ってくる雨をそのまま身体のかたちに沿って流していきます。雫がたどった先、髪の毛の先端や輪郭の顎部分など、重力にしたがったものの、落ちきれず溜まった雫などを描き込みます。

07 水・火

例えば懐刀を携えた入水であったり、敵軍に攻め入られ炎上した城の中であったり。刀と運命をともにし、一緒に黄泉の世界へ、というようなイメージ。そんな特別なシチュエーションの描き方を考えていきます。

1 イメージ

悲しい運命を背負ったキャラクター設定。最期のときを水の中、あるいは炎の中に身を投じる女性のイメージで描いてみたいと思います。
胸元に切っ先をあてがうように懐刀を握りしめ、もう充分だと諦めたような表情を追加。そしてともに水・炎に沈ませてしまった懐刀を思い、そっと寄り添うように伸ばされた優しい手つきの左手に、寂しさと道連れ感を表現します。

2 髪の流れ

注目したいのは髪の流し方です。水の中は当然ながら無風。そのため、特別強い水の流れがない限り、髪はふわりと揺れるようになびきます。
対して炎の中では、「熱風」と呼ばれる熱気を帯びた熱い風が吹きます。ここでは激しい炎のイメージなので、多少オーバーなくらい髪を吹き上げさせます。

3 グラデーション

水中の場合、光源は水上から差す外の光です。そのため、下に行くほど暗くなり「冷たい水の底」のイメージです。水の背景は、下は黒寄りの藍色、上は明るい青寄りのエメラルドのような色でグラデーションしています。また、［オーバーレイ］レイヤーを作り、背景を全体に掛け、冷たさ・寒さを感じるようなイメージにしました。

炎は下から熱風を帯びて舞い上がっています。この場合は、炎の明かりを光源として考えます。よって、キャラクターの影は下からの光源と考えて塗っていきます。

オレンジ色・黄色など、炎の色で下からグラデーションを掛けます。

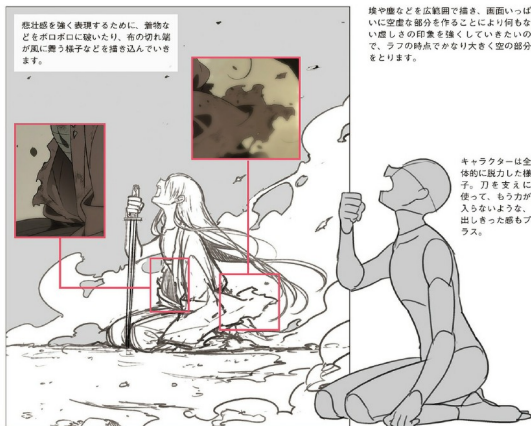
水の中で動きを表すためには気泡の表
現を使います。水の中に落ちた際の空
気、呼吸が漏れた空気などが泡となっ
て水中に漂う様子を表現します。
炎の動きを表現するためには火花や焼
けた塵などを空気中に飛ばします。火
花の作り方はPart 1で紹介した「エフェ
クト」の作り方と同様、炎の色に合わ
せて[ぼかし]フィルターや[覆い焼き
(発光)]レイヤーを使って表現します。

08 つちぼこり 土埃舞う

戦場を駆け抜けるシーンや戦闘中など、少し荒々しい場面で土埃が舞うイメージがありますね。ここでは、土埃を効果として使ったイラストを考えます。土埃舞う中、侍が虚空に向かって吼える悲壮なイメージ・静寂の中の荒々しさを描きます。

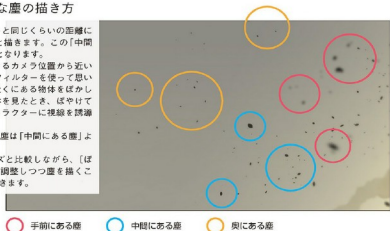
悲壮感を強く表現するために、着物などをボロボロに破いたり、布の切れ端が風に舞う様子などを描き込んでいきます。

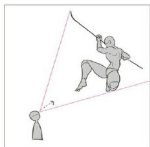
埃や塵などを広範囲で描き、画面いっぱいに空虚な部分を作ることにより何もない虚しさの印象を強くしていきたいので、ラフの時点でかなり大きく空の部分をとります。

キャラクターは全体的に脱力した様子。刀を支えに使って、もう力が入らないような、出しきった感もプラス。

◆ 遠近感のあるリアルな塵の描き方

カメラ位置から見てキャラクターと同じくらいの距離にある塵は、ぼかさず、はっきりと描きます。この「中間にある塵」が、塵の大きさの基準となります。
キャラクターより手前、視点となるカメラ位置から近い場所にある塵は［ガウスぼかし］フィルターを使って思いきりぼかします。このように、近くにある物体をぼかしてピントを外すことで、画面全体を見たとき、ぼやけておらず、しっかり認識できるキャラクターに視線を誘導できます。
キャラクターより向こう側にある塵は「中間にある塵」より小さく見える点に注意します。
このように、「基準の塵」のサイズと比較しながら、［ぼかし］フィルターでぼかし具体を調整しつつ塵を描くことで、遠近間とリアルさを表現できます。

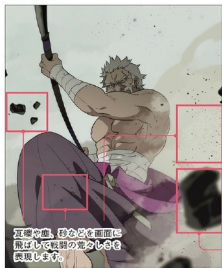
09 歩兵

戦闘中、煙の中から飛び出し奇襲をかける様子を描いてみます。手前に敵を配置し、この敵の目線からメインとなるキャラクターを見ることで、まるで自分がその攻撃を受けるかのような奇襲の勢いと戦場の臨場感を表現します。

1 ラフ

薙刀を、わざと曲げたように描くことで振り下ろす勢いをプラス

敵からの目線で距離を測る

2 影

手前のキャラクターに、がっつり影を落とします。対して、メインキャラには普通に影を入れます。このように差をつけることで、どちらをより見せたいのかがはっきりします。また、キャラクター同士の距離感を感じさせることも可能です。

3 効果

ピントの合ったキャラクターのほうに先に目がいくようにするため、手前にある瓦礫は［ガウスぼかし］フィルターでピントを外す

キャラクター全体に暗めの色でグラデーション（乗算）をかけます（グラ掛け→p.142「和室」）。
煙の中から飛び出してきた、というシチュエーションなので、グラ掛けで少し色味をぼかして煙とキャラクターを馴染ませます。
空が白っぽく、明度が高い色なので、キャラクターとの境界をはっきりさせるためにも効果的です。

10 騎兵

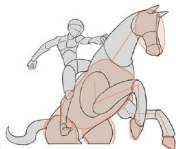
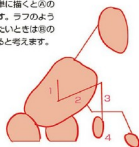
刀を持つキャラクターといえば、馬を乗りこなし戦場を駆け抜けるシーンなども想像しますね。馬に乗せるだけ、とはいっても、実際に乗馬経験があるなど間近で馬を観察する機会がない限り、しっかりとした馬や乗馬シーンを描くことはだいぶ難しく感じられます。

1 騎兵

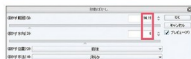
馬の足の骨は、簡単に描くとⒶのようになっています。ラフのようなイメージを作りたいときはⒷのように曲がっていると考えます。

1
2
3
4

大きく4つの線で分けると、簡単な足のアタリがとれます。

2 矢

手前の矢を比較的はっきり見せるので、遠近感を出すために遠くの矢は小さく、かつ［ガウスぼかし］フィルターでぼんやりさせます。

今回の場合は、矢が流れる方向性が決まっているので、まず1本描いて、後はコピー&ペーストで増やし、フィルターで調整していきます。

矢が流れる方向性は同じといっても、完全に同じ向きでは揃い過ぎて違和感が出ます。ある程度向きを変えるために、矢を1つずつ範囲選択して［移動ぼかし］フィルターを使います。

範囲選択した矢ごとに範囲や方向の値を変えることで向きを動かします。

11 市中見回り

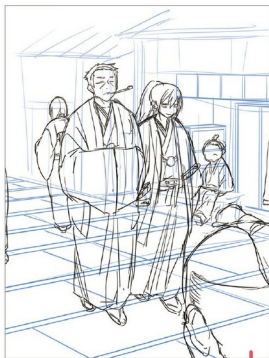
帯刀したお侍様が二人、市中を見回りするシーンです。基本的に「歩く」という動作以外での派手な動きはありませんが、そんな日常の一場面を考えていきます。

今回は、メイン・モブ・背景（町と建物）の位置取りがポイントです。市中なので、メインキャラとなる人物の他にも様々な世代のモブキャラが周りにいることでしょう。そして町の建物や道などの背景も加わってきます。このように要素が多い場合、ラフの段階でゴチャゴチャしないためにも、最初の構図でしっかり位置決めをしておきます。

まずはフリーハンドで①の建物、②の建物、地面……といった具合に、背景に持ってくる物体の位置を大まかに決めます。

メインキャラは比較的画面の真ん中に。一番に目が行くように配置します。

身体全体は見えないモブを脇に配置することで「画面の外にもこのイラストは広がっているのだ」と感じさせることができます。

距離感を出すために頭のみ大きく切り出したモブ

手前に配置したモブキャラの頭は、他の何よりも大きく描かれているので線画の時点では目立っていますが、最終的に［ぼかし］フィルターを使ったり、くすんだ色味で塗ったりすることで目立たない状態にして、メインキャラに目がいくような仕上げをします。

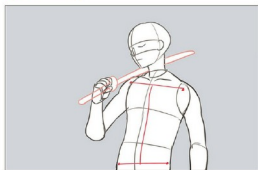
背景の完成図とキャラクターの線画を合わせると、右図のようになっています。
パースをしっかりとった背景にキャラクターを合わせて見ると、簡単なラフの段階では綺麗に見えていたものでも、背景と合わせると「若干おかしいのではないか」と思える箇所が出てきたりします。そのため、キャラクターの仕上げに入る前に、背景と合わせて、一度全体図として見てバランスを確認することをおすすめします。

12 雪・桜

「和風イラスト」といわれて最初に思いつくのは、定番の「桜舞うシーン」や、「雪が降るシーン」など、日本独特の四季を反映した場面ではないでしょうか。春と冬、対照的な2つの四季の雰囲気を同じポーズで表すとどうなるでしょうか。

1 イメージ

まずは「冬」のイメージを練っていきます。静寂、寒さ、閑静、粉雪が舞う……などでしょうか。色味でいえば、寒色と呼ばれる青緑、青、青紫などの冷たさを感じさせる色や、寒さをイメージするような彩度の低い色が冬に合いそうです。寒さの中にある、ほっこりとした温もり感、静かな中にも冬独特の温かさなども考えられます。また、少し寂しい「終わり」のイメージもあります。

次に「春」を考えます。温和、始まり、日差し、桜吹雪が舞う……などでしょうか。穏やかでゆったりと時間が流れるような、どこかソワソワとして浮き足立つようなイメージがあります。今回は、始まりと終わり、穏やかな温もりを、春と冬という2つの季節を使って描きたいと思います。

2 冬

それぞれのイメージから簡単なラフを作成します。冬のラフは、静けさを出すために、風の効果などは使わず、雪も吹雪くほどではなく、しんしんと降っているイメージです。マフラーや肩掛けなどの冬を感じさせるアイテムも描き足し。あえて動きをなくし、寒さや冷たさのイメージを強調します。

3 春

春のラフでは、柔らかい春風を表現するために、髪や服をなびかせました。激しい風ではないので「ふわっ」とした動きを表現。さらに風が吹いている方向に向かって桜の花びらを舞い散らせます。髪がなびく表現にも、曲線の柔らかさを使って柔和なイメージを際立たせます。

特に風の効果がなく自然と下に落ちていく花びらを描写するのであれば、様々な向きの花びらを画面全体的に散らせます。

花びらでも風を感じられるようにする場合は、矢印のように方向を決めて、ある程度花びらのかたち・向きを揃えます。激しく散らせ過ぎないことで「柔らかい風」を表現します。

13 カバーイラストのメイキング

最後に、本書のカバーイラストのメイキングを紹介します。

1 ラフ

強気な瞳にまっすぐな剣先、風になびく長髪が美しい青年をイメージ。カバーに相応しく魅せるため、こちらとキャラクターの目が合うように目線を正面に。動きのあるイラストとして、頭から足まで部位すべてに注目して、軸となる胴体のひねりや、腕・足・指一本一本の動きをしっかり意識。それに伴い、風の効果とともに揺れ動く服や長い髪を加え、身体全体を使って「動」を表現しました。

2 着色

表紙に持ってきた際に目立つ、華々しい綺麗な赤色をメインの配色に選びました。
赤色は、興奮や突出などといったエネルギーを感じさせる活発的なイメージの代表的な色です。「動」というアクティブなイメージをイラストというかたちにする際に一番刺激のある強い色を選びたいと思い、この配色に決めました。

テクスチャが完成したら着物の裾の部分に適当に配置。鮮やかさを目立たせたかったので［ハードライト］レイヤーを使いました。

3 テクスチャ

着色まで終わったら、次に着物の柄を作成していきます。図のような、和風の花をモチーフにしたテクスチャをフリーハンドでざくざく描きました。キャラクターの線画と区別がつくように、［マジックペン］で線画を作成。線に均一感を持たせます。

なお、この絵では刃をこちらに向けず、峰側を見せるように刀を持っています。理由としては、「鑑賞時など、刀を抜き身で人に渡すときは、刀を垂直に立てて持ち、刃を自分のほうに向けて差し出す」という礼法があるためです。

著者紹介

夏生（なつお）
イラストレーター。ソーシャルカードゲームや、書籍でのイラスト・キャラクターデザイン、小説のカバーイラストなどを担当。
PixivID:1318120

参考文献

図解 日本刀事典—刀・拵から刀工・名刀まで刀剣用語徹底網羅!!／歴史群像編集部（編）／学研マーケティング
図説・日本刀大全—決定版／稲田和彦（監修・文）／学研マーケティング
図説 日本合戦武具事典／笹間良彦（著）／柏書房
図説 戦国時代 武器・防具・戦術百科／トマス・D・コンラン（著）、小和田哲男（日本語版監修）／原書房
瞬間連写アクションポーズ02 殺陣・ソードアクション篇／ユーデンフレームワークス（著）／グラフィック社

装丁……名和田耕平デザイン事務所
本文デザイン……クニメディア株式会社
編集協力……氷鳥隆一（有限会社ラムダ・プランニング）
編集……新井あすか
杉山 聡

■本書サポートページ
http://isbn.sbcr.jp/84413/
本書をお読みになりましたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

デジタルで描く！「刀剣＋ポーズ」イラスト真剣講座

2015年9月4日　初版第1刷発行
2015年10月15日　初版第2刷発行

著者……夏生
発行者……小川 淳
発行所……SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032　東京都港区六本木2-4-5
TEL 03-5549-1201（営業）
http://www.sbcr.jp
印刷・製本……株式会社シナノ
組版……クニメディア株式会社

Printed in Japan ISBN 978-4-7973-8441-3